

NUEVA
¡JUGADOS! FOR HONOR • NIOH • RESIDENT EVIL 7 • DRAGON BALL FUSIONS...
Gamer
&GAMES
NÚMERO 6
2017
sólo 1'95 euros
GUÍA
GRAVITY RUSH
ASÍ SE DOMINA LA GRAVEDAD
JUEGOS PARA NINTENDO SWITCH
VUELVE AL MOGOLLÓN
¡SE ACERCAN!
• TEKKEN 7
• MASS EFFECT ANDROMEDA
• RiME
• NieR: AUTOMATA
A FONDO
SNIPER ELITE 4
RESPIRA, APUNTA Y... ¡DISPARA!
¡SORTEO!
LLÉVATE GRATIS
HORIZON: ZERO DAWN
DOSSIER
LA SAGA DE LEGO
UN UNIVERSO DE PIEZAS
CONCURSO
LLÉVATE GRATIS UN VOLANTE
THRUSTMASTER T150 PRO (PS4/PS3)
TOPS
EN TIERRA PELIGROSA
Sobrevive con todo en contra
SCANNER
WORLD OF TANKS
Un fenómeno con 140 millones de jugadores
INFORME
¡CANCELADOS!
Títulos a los que no podremos jugar

DEFIENDE LAS CALLES DE GOTHAM EN LEGO DIMENSIONS CON LOS NUEVOS PACKS DE EXPANSIÓN Y VIVE LA ÚNICA EXPERIENCIA DE JUEGO DE

BATMAN

LA LEGO® PELÍCULA

NUEVO STORY PACK

NUEVO FUN PACK

CONSIGUE YA TU STARTER PACK



STARTER PACK DE LEGO® DIMENSIONS™ NECESARIO PARA USAR LOS PACKS DE EXPANSIÓN. SE VENDE POR SEPARADO

















Sumario

Gamer
006 | MARZO 2017





22

SNIPER ELITE 4

Un francotirador aliado, solo contra los ejércitos fascistas en Italia. Si la premisa te atrae, seguro que quieres leer más sobre la cuarta entrega de Sniper Elite. Las mecánicas clásicas se mantienen, pero ahora podrás interactuar mucho más con el entorno.

36

LOS JUEGOS DE NINTENDO SWITCH

Analizamos el catálogo de juegos disponibles durante los primeros momentos de vida de Switch. Vamos a tener de todo; desde la esperadísima nueva entrega de Zelda, hasta un renovado Mario Kart y clásicos que resucitan. Vuelve el mogollón, vuelve la Nintendo.

44

JUEGOS DE LEGO

Lleva más años creando videojuegos de lo que pensamos. Desde el primer título de LEGO hasta la irrupción de TT Games, sus producciones han evolucionado enormemente. La última etapa no es otra que LEGO Worlds.



GAME TIME



ANTONIO VÁZQUEZ

¡SÍGUENOS EN REDES SOCIALES!

ESO QUE SE DICE DE SWITCH

Con Switch, Nintendo ha vuelto a lograr que el sector de los videojuegos hable casi en exclusiva de ellos, de la nueva plataforma, de lo que promete traer a una comunidad que dispone de más para elegir que nunca. Por pura lógica, hay voces encantadas con la noticia y otras que han ejercido una firme oposición a Switch incluso desde antes de su anuncio. Buena parte de los argumentos de este segundo grupo me resultan difíciles de entender. Que se disponga de pocos juegos de salida, el precio sea relativamente elevado o haya que pagar el online son factores calcados a lo que ocurre con la competencia, pero muy discutidos en este caso. La autonomía de la batería en el modo portátil de la consola es el otro gran foco de crítica. Y me cuesta pensar en dispositivos de estas características que ofrezcan un uso de entre 3 y 6 horas con una carga. Ya queda menos para que todos podamos tener una Switch en las manos y criticarla o alabarla con propiedad. Hasta entonces, 'haters' y 'fanboys' pueden seguir discutiendo sobre el humo.



Injustice 2

LOS DIOSES SIGUEN EN PIE DE GUERRA

Superman continua reclutando supervillanos para mantener su dictadura, mientras Batman quiere poner paz en la tierra. Tú tienes que elegir bando, pelear y mejorar al personaje que escojas, adquiriendo habilidades para personalizarlo a tu gusto. La secuela de Injustice llega en mayo, y lo hace muy cargada de novedades.

■ El juego de lucha que enfrenta a **superhéroes y supervillanos del universo de DC** regresa desarrollando el arco argumental del primer título. El ejército rebelde que lidera **Batman** quiere recuperar el orden mundial, y las huestes de **Superman** buscan la reconquista.

■ Repiten los luchadores disponibles en el Injustice original, pero al 'roster' de personajes jugables se añaden incorporaciones como **Deadshot, Batgirl, Gorilla Grodd, Atrocitus, Supergirl, Poison Ivy, Brainiac o Darkseid.**

■ En cuanto al combate en sí, las señas de identidad se mantienen. Hay escenarios interactivos con varias localizaciones. Se mantienen los **poderes temporales** de cada héroe, los **combos y superataques,** además de nuevos movimientos y choques.

■ La principal innovación se centra en el **sistema de evolución de cada personaje,** que le permite mejorar su nivel (como máximo al 20) a base de ganar experiencia combatiendo (incluso si se pierde), y también ira obteniendo diferentes objetos.

■ Estos **ítems** se pueden equipar en diferentes partes del cuerpo para potenciar alguna habilidad, y el **nivel de rareza** de cada uno de ellos es muy diferente, indicándose el mismo cuando los obtenemos.

■ Además de la personalización estadística y de poderes (con una amplísima serie de posibles combinaciones), también se puede **escoger ropa y complementos** de cada héroe.

■ A **nivel visual,** esta secuela también ha logrado dar un salto adelante importante, que destaca especialmente en las **cinemáticas de los espectaculares superataques** de cada uno de los luchadores.



■ Además de la edición normal, habrá una **Deluxe** con 3 personajes adicionales, otro traje de Supergirl y un color para los héroes; y una **Ultimate Edition** con 9 personajes, atuendos de Flash, Linterna Verde y Supergirl y dos colores para los guerreros.

■ Injustice, estará disponible para **PS4, Xbox One y PC,** y se lanzará el próximo 16 de mayo.

NUEVA IMAGEN DE STATE OF DECAY 2

LA CALMA QUE PRECEDE A LA TEMPESTAD

State of Decay 2 es la segunda parte del título con el mismo nombre que vio la luz en Xbox 360 y PC en el año 2013. Un mundo postapocalíptico y asediado por los zombis en el que los jugadores tenían que hacer uso del sigilo para eludir a estos infectados, mientras luchan por sobrevivir construyendo bases y comerciando con otros personajes. En State of Decay 2, Undead Labs está trabajando para ofrecer un mundo abierto mucho más grande, con una ambientación como la que se muestra en la imagen. Según el estudio "siempre se ha intentado enfatizar los momentos tranquilos y la belleza del mundo. Eso ayuda a acentuar los momentos en los que las cosas... se tuercen".

NOVEDADES DE SONIC MANIA EN MARZO

SE REVELARÁN DURANTE LA SXSW

La llamada South by Southwest es una feria de congresos y conferencias centradas en la industria de los videojuegos, cine y música, que se celebrará del 10 al 19 de marzo en Austin, Texas. Sega ha anunciado que durante el día 16 llevará a cabo una presentación en la que profundizará en sus dos nuevos juegos, Sonic Mania y Project Sonic, mostrando de forma exclusiva el desarrollo de ambos. Según la propia compañía, estos títulos son "el resurgir de Sonic" en la industria, y para responder a las preguntas y explicar este regreso, la presentación contará con la presencia de Takashi Iizuka, del Sonic Team.



E-SPORTS

HAMBURGO ACOGERÁ LAS FINALES DE SPRING SPLIT

SE CELEBRARÁN AL MEJOR DE 5

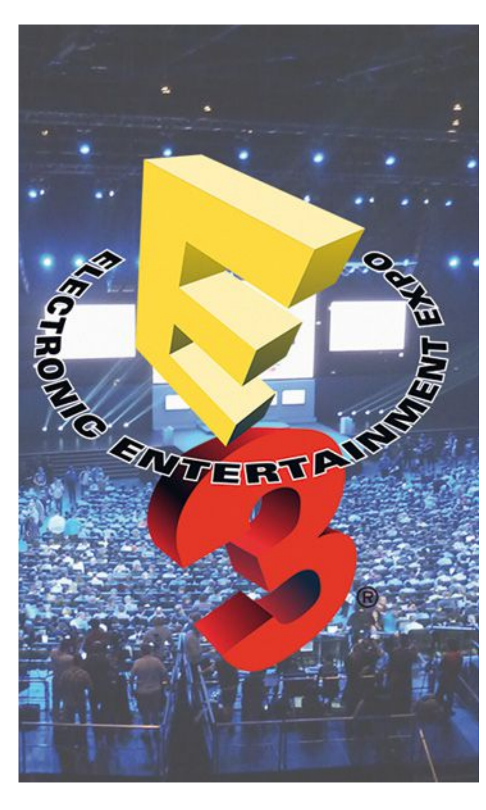
Con sede en el Barclaycard Arena de Hamburgo, los días 22 y 23 de abril se celebrarán las finales del llamado Spring Split de la LCS EU 2017. Se trata de unas rondas clasificatorias que permitirán a los vencedores obtener puntos (90 el primer puesto, 70 el segundo, 50 el tercero y 30 el cuarto) para acceder a los Mundiales de League of Legends.



EL E3 2017 EMPIEZA A CONFIRMAR ASISTENTES

LA LISTA PRELIMINAR REÚNE MÁS DE 75 NOMBRES

La Electronic Entertainment Expo se celebra todos los años en las primeras semanas de junio en Los Ángeles. El E3 es una de las ferias más importantes de la industria del videojuego, y en ella se presentan los grandes lanzamientos del año, además de revelarse nuevos desarrollos. La correspondiente a 2017, que se abrirá por primera vez al público, se celebrará del 13 al 15 de junio, y a ella han confirmado su asistencia más de 75 compañías, entre las que se encuentran Nintendo, Capcom, Activision, Sony, Microsoft, Bandai Namco, Square Enix… Electronic Arts, por su parte, ha anunciado la repetición del EA Play, una conferencia que se celebrará de manera independiente del 10 al 12 del mismo mes.





CRECEN LAS VENTAS DIGITALES

EL CIERRE DEL AÑO FISCAL REFLEJA GRANDES DATOS

Con la llegada de marzo, las compañías empiezan a cerrar su año fiscal y hacen recuento de cifras para conocer su balance. En los datos de venta, hay uno que destaca en buena parte de las distribuidoras de videojuegos: el crecimiento en cuanto a juegos en plataformas digitales. Por ejemplo, el 18 % de los juegos de Microsoft se han vendido en este formato, lo que equivale a nada menos de 1.000 millones de dólares. Electronic Arts es otra de las que también se hace eco de estas cifras, demostrando que su Origin funciona bien: el 32 % de sus ventas se han realizado a través de plataformas digitales, superando sus expectativas del 29 %.



NINTENDO ANUNCIA LA BETA DE SPLATOON 2

SE CELEBRARÁ DEL 24 AL 26 DE MARZO

Nintendo ha anunciado que del 24 al 26 de marzo se celebrará de manera mundial un llamado Global Testfire de Splatoon 2. La beta será pública, de forma que todos los usuarios de Nintendo Switch podrán unirse a ella sin problemas. Dado su carácter global, los horarios de disponibilidad son un poco ajustados para los españoles. El viernes 24 la beta se desarrollará desde las 21h hasta las 21:59; el 25 de marzo, de 5h a 5:59, de 13h a 13:59 y de 21h a 21:59; por último el 26 de marzo de 5h a 5:59 y de 13h a 13:59.

DICCIONARIO

Vaporware

Se dice del juego que crea mucha expectación durante su anuncio, pero sufre un desarrollo tan lento (acompañado, posiblemente, de retrasos en la fecha de lanzamiento) que va perdiendo relevancia hasta el punto de que no sale nunca al mercado.

ACTIVISION®

DESPIDOS EN ACTIVISION

HASTA UN 5% DE LA PLANTILLA HA PERDIDO SU TRABAJO

Según se hizo eco el portal Kotaku, y más tarde confirmó Activision en una escueta nota de prensa, en las últimas semanas se ha llevado a cabo una serie de despidos que han afectado a los estudios Infinity Ward y Beenox, entre otros. El estudio encargado del desarrollo de Call of Duty: Infinite Warfare ha perdido 20 trabajadores, mientras que Beenox ha dicho adiós a unos cuantos más, dejando sus miembros en 150 desarrolladores. Según Activision, los motivos de esta medida son "realinear sus recursos para dar apoyo a futuros proyectos" y así adaptarse a la "transición hacia lo digital".



CONAN: EXILES RECUPERA SU INVERSIÓN

HA VENDIDO MÁS 300.000 COPIAS

Conan Exiles es un título multijugador centrado en la supervivencia que, a pesar del titular, aún no está disponible para todos los jugadores. No obstante, al ser parte del programa Early Access de Steam, los interesados pueden adquirir el juego en su estado de desarrollo actual por 29 €. Según Funcom, el estudio encargado de su creación, el juego ha vendido 320.000 copias en tan sólo una semana, lo que les ha permitido recuperar la inversión realizada en su desarrollo.

SE FILTRAN NUEVOS DETALLES DE SWITCH

LA CONSOLA LLEGARÁ EL PRÓXIMO 3 DE MARZO

Su lanzamiento está cada vez más cerca, por lo que los rumores y las filtraciones son casi constantes. Lo último que se ha revelado sobre la nueva Switch, aunque aún no ha sido confirmado por Nintendo, tiene su origen en un documento que se entrega a modo de guía a los desarrolladores y que se ha publicado en Reddit. Según éste, la consola podrá tener conectados hasta 8 usuarios, cuyo perfil ya no estará asociado únicamente a un dispositivo, y no incluirá navegador de internet. Además, dispondrá de modo de vuelo y teclado predictivo.







ANUNCIADO GTR 3 PARA 2018

EL SIMULADOR DE CONDUCCIÓN REGRESA TRAS VARIOS AÑOS

Tras haber tenido que abandonar el sector de los videojuegos por haber quebrado, SimBin Studios regresó hace unos meses, desatando los rumores y las esperanzas sobre su próximo juego. Recientemente ha confirmado lo que muchos jugadores estaban deseando: el desarrollo de GTR 3. Según el estudio, aún está en una fase temprana de producción, pero el juego utilizará el motor gráfico Unreal Engine 4 y buscará convertirse más en un simulador de conducción puro. Se lanzará a lo largo del año que viene en PS4, Xbox One y PC, pero esperan tener la primera versión jugable en unos seis meses.

CIFRAS

25

millones de personas han jugado ya a **Rocket League** desde que se puso a la venta en 2015. En total, **más de 1.000 millones de partidas disputadas.**

950

millones de dólares alcanzó **Pokémon GO** al terminar 2016, 600 de ellos en menos de 90 días. Todo un logro.

45

gigas será lo que ocupará **Tekken 7** en nuestras consolas, más del doble de lo que sus desarrolladores habían estimado.

4.100

millones de dólares es la fortuna que se estima que posee **Gabe Newell,** dueño de Valve. ¡Y aun así seguimos sin Half Life 3!

75

millones de unidades ha vendido ya **GTA V** desde su lanzamiento en **2013.** Unas cifras que no han dejado de escalar desde entonces.

1.000

años ha sido baneado un jugador profesional de **Counter Strike** por **acosar sexualmente a una menor de 15 años.** No podrá jugar a CS:GO hasta el año 3.016.



PROJECT SCORPIO NO SERÁ LA ÚLTIMA CONSOLA DE MICROSOFT

LA CONSOLA CONVIVIRÁ CON XBOX ONE

Tras el lanzamiento de PS4 PRO y la futura llegada de Project Scorpio, el ciclo de vida de las consolas está en entredicho y los jugadores no han dejado de preguntarse qué suponen estas plataformas, especialmente la de Microsoft, dentro de las acostumbradas generaciones. Phil Spencer, jefe de la división de Xbox, fue preguntado por un usuario si Project Scorpio se convertiría en la última consola de la compañía, y la repuesta fue un tajante no. Microsoft aún tiene un largo camino por delante, dentro de la industria de videojuegos.

STEAM DIRECT SUSTITUYE A STEAM GREENLIGHT

NACE CON EL OBJETIVO DE EVITAR PROBLEMAS DE STOCK

Desde su lanzamiento en 2012, Steam Greenlight no ha estado exento de polémicas, hasta Gabe Newell ha declarado en más de una ocasión que el sistema no le parecía apropiado. Para acabar con las malas prácticas, así como para controlar el exceso de stock, nace Steam Direct. Cada juego aprobado por este sistema será automáticamente publicado en la plataforma de Valve, sin necesidad de conseguir votos de la comunidad. Sin embargo, para ello habrá que pagar una cuota única de 90 € que se donará a la asociación Child's Play, además de entre 100 y 5.000 € por cada juego que se quiera publicar. Una medida que ya se ha llevado las críticas de muchos desarrolladores.



LA COSA DEL PANTANO ESTARÁ EN INJUSTICE 2

EL JUEGO LLEGARÁ EN MAYO

Cada vez se unen más luchadores al plantel de héroes y villanos de Injustice 2. El más reciente ha sido la Cosa del Pantano, un personaje creado por Bernie Wrightson y Len Wein para el número 92 de la revista House of Secrets, en el año 1971. Otro combatiente más para una lista que no para de crecer, y que recientemente incorporó también a Black Canary.

COMPARADOS

VIDEOJUEGOS CON JUGUETES

Skylanders o los Amiibos de Nintendo han triunfado enormemente desde su lanzamiento, pero no han sido los únicos. Diversas propuestas han tentado a los jugadores a caer en las garras del coleccionismo. Aquí tienes algunos ejemplos.

JUEGO	AÑO	PLATAFORMAS	NÚMERO DE FIGURAS		DETALLES
Disney Infinity	2013	PC, PS4, PS3, XOne, X360, Wii U	58		Con la intención de replicar el éxito de Skylanders, aprovechaba el cariño por las películas de Disney y el afán de coleccionismo. Sin embargo, en mayo de 2016 la compañía cerró su división encargada de videojuegos, poniendo fin al futuro de Disney Infinity.
Skylanders	2011	PC, X360, XOne, PS4, PS3, Wii, Wii U	+200		Seis entregas para consolas y dos para smartphones son testigos del enorme éxito que ha cosechado Skylanders, especialmente entre los más pequeños de la casa. Cada entrega incrementa la lista de figuras disponibles.
LEGO Dimensions	2016	PC, PS4, XOne	25		A través de un 'portal' físico, los personajes y vehículos de cada saga añaden nuevas aventuras y posibilidades. La lista de personajes disponibles sigue aumentando poco a poco, a través de los packs Story, Level, Fun y Team.
U.B Funkeys	2007	PC	45		Lanzado hace una década bajo la marca Mattel y pensado para niños, nos presentaba un mundo en el que los Funkeys iban descubriendo nuevas formas de jugar conforme se conectaban más juguetes físicos. El proyecto no terminó de cuajar y se canceló en el año 2010.
 Amiibos	2014	Wii U, 3DS, Switch	+100		Estas figuras de Nintendo están preparadas para proporcionar diferentes funciones dependiendo del juego, como trajes, equipamiento o incluso trasladar las características de un personaje a la partida de un amigo. La lista de amiibos sigue aumentando mes a mes.



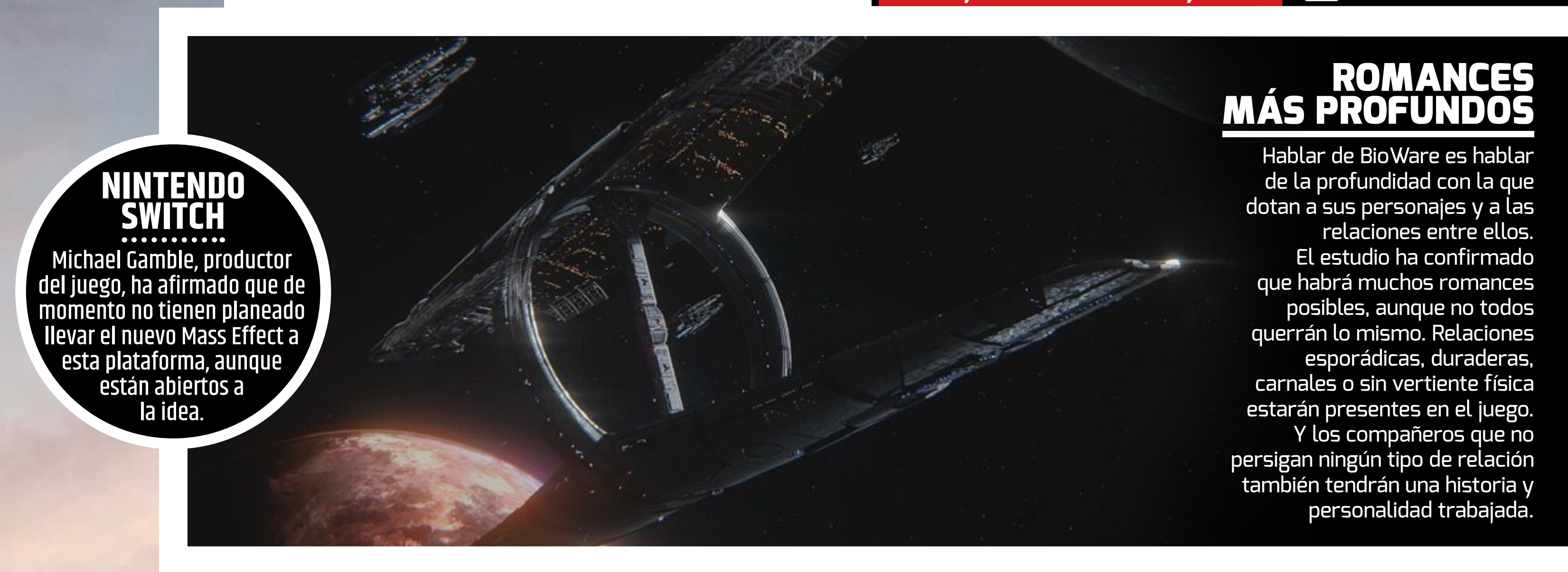
¡MIRA EL TRAILER!

Mass Effect: Andromeda

LA CONQUISTA DE UNA NUEVA GALAXIA

La guerra contra los Segadores queda muy atrás, en el espacio y el tiempo, pero nos enfrentamos a un gran desafío: encontrar un hogar en un entorno hostil. Shepard cede el testigo a los hermanos Ryder, que tienen mucho trabajo por delante.

GÉNERO ARPG | **DESARROLLADORA** BioWare | **EDITORA** Electronic Arts | **JUGADORES** 1 | **ONLINE** Sí | **JUGADORES ONLINE** 1-4 | **TEXTOS** Español | **VOCES** Inglés



ROMANCES MÁS PROFUNDOS

Hablar de BioWare es hablar de la profundidad con la que dotan a sus personajes y a las relaciones entre ellos. El estudio ha confirmado que habrá muchos romances posibles, aunque no todos querrán lo mismo. Relaciones esporádicas, duraderas, carnales o sin vertiente física estarán presentes en el juego. Y los compañeros que no persigan ningún tipo de relación también tendrán una historia y personalidad trabajada.

NINTENDO SWITCH

Michael Gamble, productor del juego, ha afirmado que de momento no tienen planeado llevar el nuevo Mass Effect a esta plataforma, aunque están abiertos a la idea.

Tras cuatro años en desarrollo, el lanzamiento del nuevo título de Mass Effect se acerca a grandes pasos. En todo este tiempo BioWare ha estudiado los puntos fuertes y débiles tanto de la trilogía original, como de Dragon Age Inquisition, para dotar a Mass Effect: Andromeda de todos aquellos elementos que más gustaron y que darán de personalidad propia a esta entrega.

Algunos elementos siguen siendo constantes, como por ejemplo, la posibilidad de elegir el género del protagonista y personalizarlo a nuestro gusto. No obstante, la elección entre Scott y Sara Ryder no extraerá de la historia al hermano no elegido, sino que ambos estarán presentes e incluso llegarán a interactuar. Las relaciones familiares, al parecer, serán uno de los hilos argumentales de Mass Effect: Andromeda, puesto que también está confirmada la presencia de Alec Ryder, padre de los mellizos y Pionero de la humanidad.

Los misterios de Andrómeda

Viajar a una nueva galaxia es un deseo que nace del impulso humano de llegar cada vez más lejos. Cuatro arcas (conocidas, de momento, Hyperion y Parcero) llevarán a miles de orgánicos a Andromeda, y la Nexus se encargará de trasportar a otros tantos, además de ejercer de centro político, económico y social, como la Ciudadela en la Vía Láctea. Una vez en la nueva galaxia, los Pioneros deberán localizar los planetas ideales para la supervivencia, además de establecer relaciones diplomáticas con las especies nativas. Sin embargo, será una tarea aún más difícil de lo que parecía en un principio, por la presencia de los Kett. Esta especie intentará evitar por todos los medios que desarrollemos nuestras colonias, por lo que habrá que encontrar la forma de pararles los pies. Y es ahí donde entran los Remnant, una raza que custodia unas misteriosas ruinas con avanzada tecnología.

ENTRE NUESTRAOS COMPAÑEROS TENDREMOS A UN KROGAN Y UNA TURIANA





Bioware ha trabajado duramente en el aspecto gráfico. No obstante, afirman que seguirán mejorando las expresiones faciales.





Con todos estos elementos, la exploración se convierte en un aspecto fundamental de Mass Effect: Andromeda, que presenta grandes mapas repletos de secretos. En ellos, tendremos que localizar lugares idóneos para los asentamientos, encontrar planos de nuevas tecnologías y recolectar materiales que nos permitan desarrollarlas. Para ello, por supuesto, contaremos con la ayuda del Nomad. Aunque algunos jugadores se echen a temblar a recordar el Mako, este vehículo ha sido mejorado en muchos aspectos, como su velocidad. Y aunque no nos permite combatir, sí establecer puntos de recolección de recursos.

El sistema de combate sigue estando basado en la acción, aunque Ryder no estará tan limitado por su clase como lo estuvo Shepard. En cualquier momento podremos cambiar los puntos repartidos por los poderes, incluso mezclando las clases (ingeniero, centinela o soldado) a nuestro antojo. También regresa la personalización de armas y armaduras, que incluso podremos 'craftear' y nombrar como queramos, siempre que tengamos los planos para ello.

Un nuevo multijugador

Aunque el planteamiento del modo multijugador de Mass Effect 3 gustó entre los jugadores, tuvo muchas críticas debido a su conexión fundamental con la trama y su influencia sobre el final. Aprendiendo de los errores, BioWare ha creado un multijugador que, aunque está unido a la historia, no tiene el mismo peso y es opcional. ¿En qué consiste? Strike Team es un pelotón de la Nexus que se encarga de asegurar los asentamientos y encontrar tecnología alienígena que ayude a los colonos. Para jugar no será necesario salir de la partida e iniciar el modo multijugador, sino que las misiones estarán disponibles en todo momento. Podemos afrontarlas nosotros solos o con otros tres jugadores, y cuantos más participen en ella, mayor será la dificultad, pero también las recompensas. ■

18 NIVEL DE EXPECTACIÓN PRECIO **64,95 €**


▼ **A lo largo de nuestra misión lucharemos junto a otras unidades YoHRa.** Sus habilidades complementarán las muestras.


▼ **Nuestros adversarios son robots.** Sus diversos tipos condicionarán los combates.

NieR: Automata

DE LA TIERRA A LA LUNA

La humanidad ha huido de la Tierra, pero no ha perdido las ganas de luchar. Los androides YoRHa son su última esperanza para recuperar un hogar invadido por las máquinas.

La Tierra se ha convertido en un lugar desolado tras la invasión de unas máquinas de otro mundo. Los humanos, tras perder la guerra, se han visto obligados a abandonar el que ha sido su hogar desde el principio de los tiempos para refugiarse en la Luna. Pero lejos de resignarse a esta situación, han seguido trabajando para encontrar la forma de recuperar lo que han perdido. Así, se crearon los YoHRa, un avanzado ejército de androides con aspecto claramente humano y letales habilidades de combate.

Lucha sin parar

2B será la protagonista de esta aventura, y en su camino luchará codo con codo junto a otras unidades YoHRa. Para enfrentarse a las máquinas invasoras, puede hacer uso de sus katanas en los combates cuerpo a cuerpo, mientras que cuando se encuentra a larga distancia cuenta con el apoyo de una torreta. Es en este aspecto en el que se nota claramente la influencia de Platinum Games. Aunque NieR: Automata se define como un ARPG, sus combates hacen uso de la mecánica 'hack & slash', que los convierte en una fiesta frenética de tajos, evasiones y más tajos, y enormemente divertida. 2B es ágil y el apoyo de sus compañeros, a los que se les puede dar órdenes sencillas, se complementan muy bien. Pero, por supuesto, no todo será apretar botones. Cada enemigo tiene un tipo de debilidad distinto, lo que hará inútiles nuestras katanas o nuestra torreta. Al igual que los ataques que recibamos, que requerirán precisión milimétrica para contraatacar o bien rapidez para esquivar las granadas que nos lancen.

Problemas morales

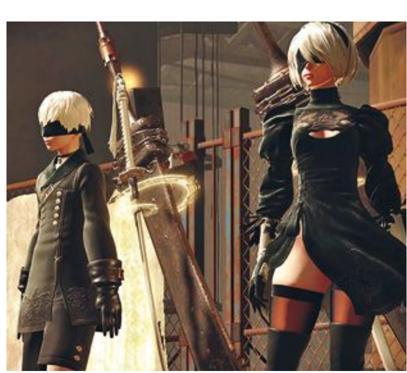
NieR: Automata no sólo nos va a narrar la historia de cómo los humanos recuperan su hogar, sino también del uso de los androides para ello. La inteligencia artificial siempre plantea ciertos problemas morales y la pregunta ante su sensibilidad será un elemento fundamental. YoHRa 2B mostrará en ocasiones ciertos comportamientos propios de un humano, incluso emociones con las que tendrá que lidiar. Elementos que no deberían estar presentes en un androide, y que ayudarán a dar profundidad a una trama quizá demasiado típica, a priori.

NieR pasó desapercibido cuando se lanzó en PlayStation 3, pero la presentación de su secuela lo ha sacado de las sombras. Automata puede convertirse en el empujón que la saga necesitaba para dejar de ser un juego de nicho. ■

FUSIÓN DE GÉNEROS

Aunque el sistema de combate utiliza el 'hack & slash', Nier: Automata cuenta con elementos clásicos del rol a la hora de mejorar tanto a 2B como las armas que utilizar. Y además, sus escenarios con varios niveles de verticalidad o zonas de 'scroll' lateral añaden un plus 'plataformero'.





GÉNERO Acción | **DESARROLLADORA** Platinum Games | **EDITORA** Square Enix | **JUGADORES** 1 | **ONLINE** No | **TEXTOS** Español | **VOCES** Inglés/Japonés


PS4, PC
10·3·2017
EXPLORA
Aunque el avance durante el juego será más o menos lineal, los escenarios nos ofrecerán distintas posibilidades de exploración. Salas ocultas, puertas por abrir y muchos cofres y secretos.
¡MIRA EL TRAILER!
NIVEL DE EXPECTACIÓN
PRECIO 64,95 €



Tekken 7

LA LUCHA SE PONE AL DÍA

La larga espera parece tocar a su fin con el retorno de una de las sagas de lucha más populares. Tekken 7 verá la luz a finales de la primavera con algunas novedades jugables bastantes revolucionarias. **Se ha buscado que cada pelea sea una pugna igualada y con un resultado incierto hasta el último segundo.**

Anunciado hace tres largos años, el salto de Tekken a la presente generación de videoconsolas se ha ido demorando, al tiempo que se incrementaba la ansiedad de los seguidores de esta franquicia. Finalmente, el séptimo capítulo troncal de la celebrada saga de lucha llegará a principios del mes de junio, siete años después de la sexta entrega numerada. En esta ocasión se abandonan las batallas por equipos del Tag Tournament y se vuelve al uno contra uno como base fundamental. Hay dos nuevas mecánicas de juego que se introducen. La primera y, a priori, la más importante, es un superataque crítico conocido como Rage Art, que puede acabar con el 30% de la barra vital de un rival, dependiendo de las circunstancias. Sólo estará disponible cuando nos quede poca cantidad de vida y está ideado para cambiar el devenir de la pelea. La segunda innovación es el Power Crush, mediante el que podremos seguir atacando incluso mientras estamos encajando golpes. Además, la nueva opción Rage Drive permite potenciar algunas acciones ofensivas a cambio de 'rabia', ajustándose para que la potencia del ataque sea mayor cuanto menor sea nuestra barra vital. En cuanto a potencia gráfica, se implementa el Unreal Engine 4, que pretende aprovechar las posibilidades de las consolas y ordenadores actuales, logrando que la lucha en tres dimensiones que propone este título parezca más real que nunca. Uno de los aspectos en los que más se ha trabajado ha sido en captar nuevos posibles seguidores de la saga. Por ello se ha elaborado una mecánica accesible para cualquier nivel, intentando contentar a los recién llegados. Al mismo tiempo, los 'hardcore-gamers' más extremos, quizás recelen de un juego que ha buscado descaradamente igualar la contienda entre los dos extremos de sus potenciales fans.

El peso de la historia

A pesar de tratarse de un juego de lucha, Tekken siempre se ha distinguido por cuidar mucho el hilo argumental de la campaña, tanto al nivel de la historia que hay detrás de cada personaje, como el arco narrativo que les relaciona a todos ellos. En este caso, el guion concluye la guerra interna en el clan de los Mishima, que ya dura dos décadas. Descubriremos las razones que han llevado a Heihachi a intentar asesinar a su abuelo, o quién es Devil Jin, entre otros misterios que la saga ha dejado pendientes de resolver a propósito. Además, ya se ha

Las nuevas mecánicas buscan mantener la tensión hasta el último instante, todo puede cambiar con un ataque especial.

¡MIRA EL TRAILER!

EN VO

En esta edición, algunos personajes hablarán en su lengua nativa. Así, podremos escuchar alemán, francés, árabe, italiano, portugués... Y español, gracias a Miguel.

GÉNERO Lucha | **DESARROLLADORA** Bandai Namco | **EDITORA** Bandai Namco | **JUGADORES** 1 | **ONLINE** 1-2 | **TEXTOS** Español | **VOCES** Multi | **NIVEL DE EXPEC**



HABRÁ DISPONIBLES UN TOTAL DE 37 LUCHADORES PARA ELEGIR

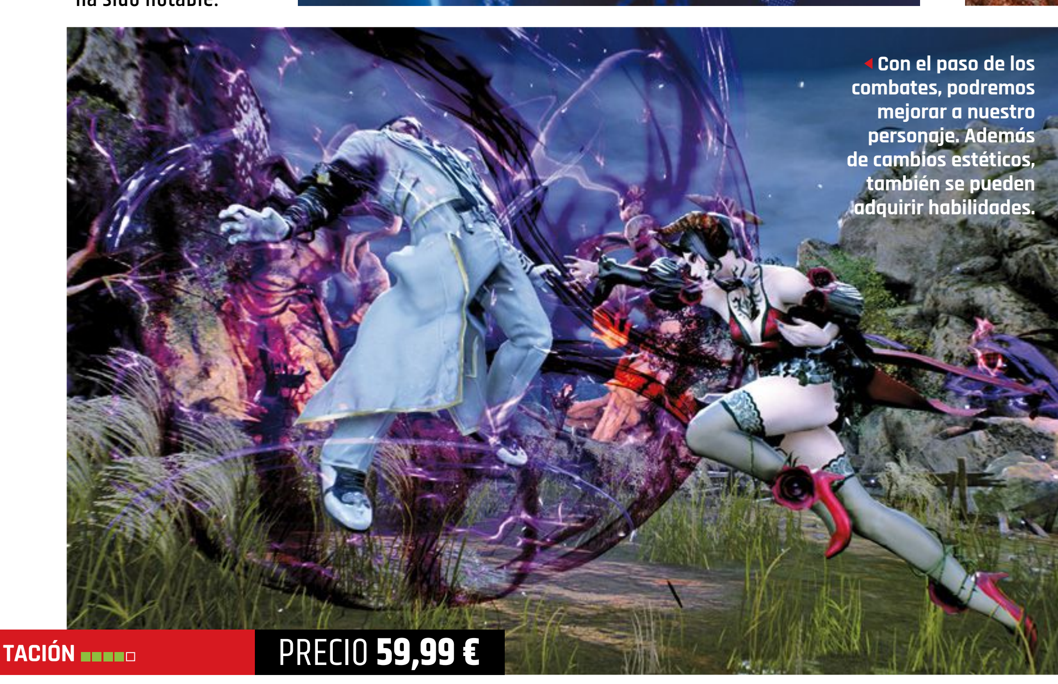
anunciado que Akuma, que viene directamente de Street Fighter, tendrá un peso decisivo en la trama. No van a faltar las espectaculares secuencias cinemáticas para que vayamos cómo se desarrolla la trama. En total, dispondremos de un 'roster' de 37 guerreros a escoger, de los cuales 20 estarán disponibles desde el primer día (el resto se irá añadiendo con el paso de los meses). En total, hay ocho debutantes en Tekken 7. Cada uno de los luchadores dispone de su propia batería de técnicas letales, su estilo de lucha y combos. Además, existirá la posibilidad de una mayor personalización de cada guerrero, tanto a nivel puramente estético, como en cuando a sus habilidades.

EN JAPÓN YA LO DISFRUTAN

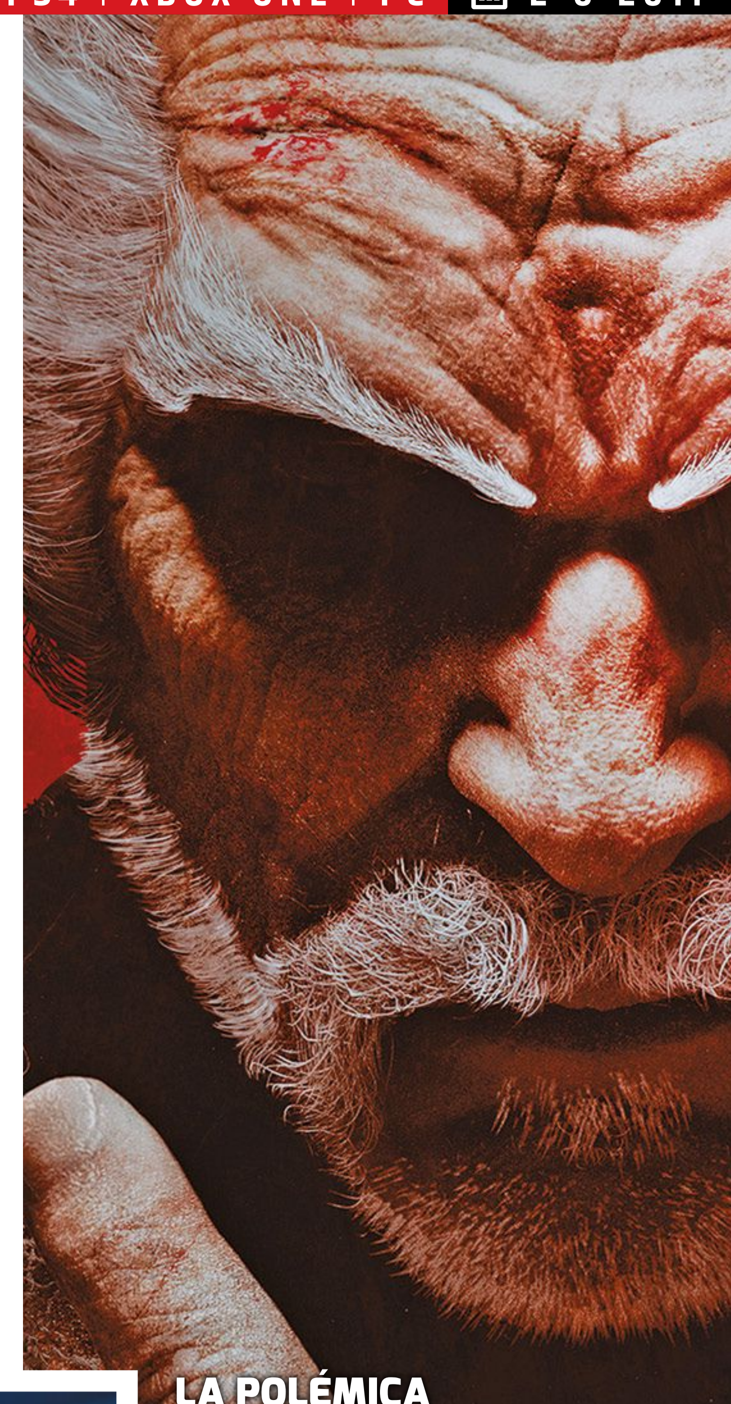
Disponible desde julio del año pasado en salones 'arcade', esta versión de Tekken 7, que va acompañada del subtítulo Fated Retribution, ya introduce diferentes novedades como el 'Rage Drive' o el 'Rage Art'. Además, también permite pelear con varios de los personajes que debutarán en la versión creada para consolas. Su éxito ha sido notable.

▼ La lucha uno contra uno vuelve a ser la protagonista. En esta ocasión, la curva de aprendizaje es más suave





◄ Con el paso de los combates, podremos mejorar a nuestro personaje. Además de cambios estéticos, también se pueden adquirir habilidades.



LA POLÉMICA CON LUCKY CHLOE

Cuando hace dos años se presentaron algunos nuevos personajes jugables de Tekken 7, la polémica no se hizo esperar con uno de ellos. Concretamente se trataba de Lucky Chloe, una joven ataviada con ropa muy provocativa, gestos infantiles y ataviada en parte con un disfraz de conejita. Los estereotipos sexistas en el diseño de esta luchadora provocaron un sonoro rechazo entre muchos seguidores, sobre todo en Estados Unidos. Ante esta situación, los desarrolladores apuntaron a la posibilidad de que este personaje no esté disponible en la versión norteamericana del juego.

TACIÓN ■■■■□

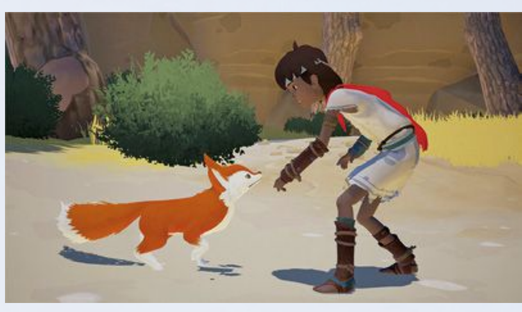
PRECIO **59,99 €**


El mapa está compuesto por varias regiones, pero no podremos acceder a ellas desde el primer momento. Tendremos que avanzar en la historia para poder desbloquearlas.

RiME

DESCUBRE LA ISLA

Un diseño gráfico basado en el 'Cel Shading' y unas mecánicas que rehuyen de los enfrentamientos. Así es RiME, lo nuevo de Tequila Works.





La nueva propuesta de Tequila Works se presentó en la Gamescom del año 2013 como un exclusivo de PlayStation 4. Desde entonces, RiME ha pasado por un desarrollo algo difícil que hizo que algunos fans se preguntaran si de verdad llegarían a disfrutarlo algún día. La alarma saltó cuando, en marzo de 2016, Tequila Works recuperó los derechos de su juego, que en aquel momento estaban en manos de Sony. Y aunque quizá las perspectivas no parecían muy halagüeñas, el único cambio que supuso fue que en lugar de llegar sólo a PS4, lo hará también a Xbox One, PC y Nintendo Switch.


La isla en la que nos encontramos está plagada de puzles y misterios. Entre ellos, un personaje vestido de color rojo que aparecerá en ocasiones. Descubrir qué se oculta tras su presencia será uno de los secretos del juego.

Un mundo precioso

Utilizando la técnica 'Cel Shading', que hemos visto en otros títulos como The Legend of Zelda: Wind Waker, RiME nos presenta un mundo rico en detalles y colores. Su protagonista, un niño, despierta en una misteriosa isla desierta tras haber naufragado en una terrible tormenta. Descubrir cómo podemos escapar será el principal motor de esta aventura, que nos llevará a investigar



CICLO DÍA Y NOCHE

RiME cuenta con un ciclo día y noche que dura unos 20 minutos en el juego. El cambio de luz ofrece mayor inmersión y ambientación, pero no afecta a las mecánicas de juego.



GÉNERO Aventura/Puzles | **DESARROLLADORA** Tequila Works | **EDITORA** Grey Box | **JUGADORES** 1 | **ONLINE** No | **TEXTOS** Español | **VOCES** --



◂ **La jugabilidad de RiME prescinde de las mecánicas 'violentas'**, centrándose en la resolución de los puzles y la exploración del entorno.

cada rincón de la isla. La exploración teñirá cada momento de nuestro viaje, aunque el mapa al completo no estará disponible al empezar, sino que habrá que ir desbloqueando zonas según avancemos por los capítulos de la historia. Así, descubriremos los vestigios de una civilización perdida, cuya historia iremos desentrañando y que nos ayudará a comprender dónde estamos, qué ha ocurrido y cómo podremos alcanzar nuestro destino.

ORIGINALMENTE PARA PLAYSTATION 4, RIME LLEGARÁ TAMBIÉN A XBOX ONE, PC Y NINTENDO SWITCH.

ECHOES OF THE SIREN

Cuando Tequila Works comenzó a trabajar en los primeros conceptos del juego, aún no se llamaba RiME y, de hecho, era bien distinto a lo que podemos ver ahora. Echoes of the Siren era una historia que unía acción y rol y nos permitía crear nuestras propias armas o incluso cazar.

Mecánicas pacíficas

Los videojuegos se han caracterizado por sus diversas mecánicas para derrotar enemigos desde prácticamente los inicios del sector. Sin embargo, RiME carece completamente de movimientos de ataque o armas. Nuestro progreso en esta aventura se limitará a una variada interacción con el entorno, no sólo a través de la resolución de puzles 'tradicionales', sino también de la relación con las criaturas que habitan en la isla. Porque no está completamente desierta. Hay vida en ella que nos ayudará a avanzar, como el zorro que nos acompaña. O nos impedirá seguir adelante, convirtiéndose en otro puzle más a resolver. Las plataformas y los puzles estructuran las zonas que nos encontramos en cada capítulo, y el niño protagonista, de la mano con el jugador, tiene que encontrar la forma de cuadrar las piezas para seguir explorando. Activar puertas, mover objetos, asustar animales mediante gritos, incluso trepar.

A pesar de los problemas que haya podido sufrir durante su desarrollo, RiME llegará el próximo mes de mayo, momento en que podremos descubrir todos los secretos que esconde su misteriosa isla. ■

BANDA SONORA

En un primer momento, ésta iba a estar realizada por David García (Deadlight) y Akira Yamaoka (Silent Hill). Finalmente, será el compositor español el encargado de ella.

NIVEL DE EXPECTACIÓN ■■■□□ **PRECIO 29,99 €**



Styx: Shards of Darkness

Infíltrate en las ciudades más poderosas

Tras el éxito de Master of Shadows, **Styx regresa en una nueva aventura con nuevas localizaciones en las que poner en práctica sus habilidades de sigilo.**

¡MIRA EL TRAILER!

Cyanide Studios lanzó, en el año 2014, Styx: Master of Shadows, un juego de sigilo protagonizado por un goblin. Y de forma completamente inesperada (para el estudio de desarrollo), el título alcanzó una gran popularidad y llevó a la creación de su secuela, la que nos ocupa en este texto, Styx: Shards of Darkness. Para trabajar en este título, Cyanide ha tomado nota de los puntos fuertes del juego, así como aquellos que no gustaron tanto, para dar a los jugadores una nueva aventura en la que puedan poner en práctica sus dotes de sigilo. Esta vez, además, desarrollado con el motor gráfico Unreal Engine 4.

Amplios escenarios

Aunque fue un gran juego, Master of Shadows pecó de uniformidad. Toda su historia discurría en la Torre Akenash, donde había

GENERO Acción, sigilo | **DESARROLLADORA** Cyanide Studios | **EDITORA** Focus Home Interactive |

que rescatar a un amigo. Para Shards of Darkness, Cyanide ha trabajado en diversas localizaciones, que van desde cuevas, a ciudades enanas o incluso de elfos oscuros, una raza nueva a la que eludir. Las diferentes estructuras de cada escenario afectarán a nuestra estrategia a la hora de infiltrarnos, a la vez que tendremos que poner en práctica las nuevas capacidades de Styx. Además, no sólo las zonas son diferentes entre sí, sino que su amplitud es mucho mayor, lo que ofrece un mayor número de escondrijos, sombras y, por supuesto, secretos ocultos que podremos buscar.

Más habilidades

Aunque Shards of Darkness ha mejorado muchas de sus opciones, algunas habilidades del primer juego regresan. Una de ellas es la capacidad que tiene Styx de crear clones de sí mismo, que en esta ocasión está limitada a los botellas de ámbar que llevemos equipadas… cuyo máximo es dos. Sin embargo, saber

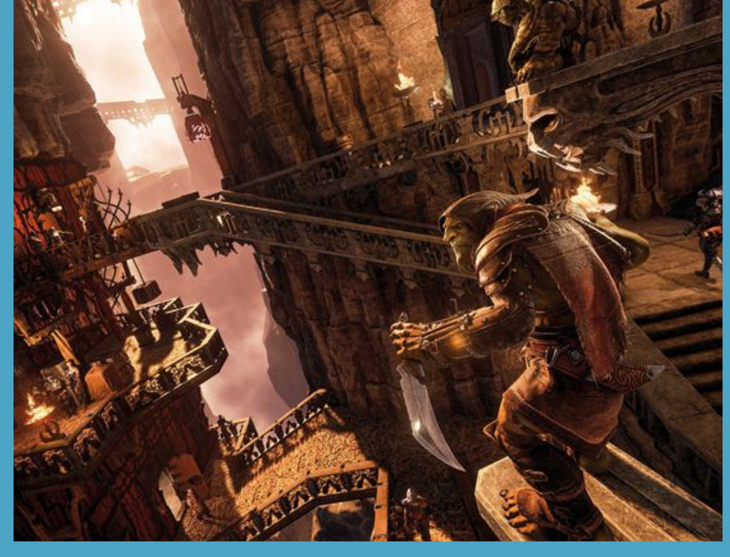
STYX PODRÁ RECORRER ESCENARIOS MÁS GRANDES Y DIFERENTES, QUE APROVECHAN LA POTENCIA DEL UNREAL ENGINE 4

administrarlas convertirá la infiltración en una mecánica más activa, al poder utilizarlas para teletransportanos a una zona fuera de nuestro alcance, emplearlas como cebo o como 'puntos de control', para no tener que repetir el nivel si nos capturan. También la invisibilidad vuelve, aunque su uso consume buena parte de nuestra magia. Pero se añade la posibilidad de construir nuestras propias armas y trampas con los recursos escondidos y la opción de deslizarnos por tirolinas, para llegar de forma más sencilla de un lado a otro del escenario (lo que no implica que sea sin riesgo). La limitación de estas opciones hace que Styx: Shards of Darkness se convierta en un juego de estrategia, en el que planificar cuidadosamente nuestra ruta y el uso del sigilo es lo fundamental, mientras que las habilidades parecen más orientadas a un uso en situaciones de riesgo. No debemos olvidar que quedar expuestos, hacer un ruido o acercarnos demasiado a un enemigo de forma descuidada (pueden localizarnos incluso por el olor), implica de forma casi inevitable la derrota. ■

JUEGA EN COOPERATIVO

Además del modo Desafío, Styx: Shards of Darkness permite jugar en la partida de un amigo de manera cooperativa. Bien para un rato, o para compartir toda la aventura, basta con tener una conexión online porque, por desgracia, no existe la posibilidad de jugar en cooperativo de manera local.





▸ **Busca materiales escondidos.** Con ellos, se pueden crear armas o trampas que nos permitan acabar con los enemigos.

ROBA ANTES DE LIQUIDAR

En más de una ocasión tendremos que eliminar a algún guardia que esté en nuestro camino. Por muy tentador que resulte acabar con él sin más, vaciarle los bolsillos antes de hacerlo nos asegurará, por ejemplo, alguna poción. Según los desarrolladores, hacerlo después podría significar que el botín se estropee con la caída del cuerpo.

JUGADORES 1-2 | **ONLINE** Sí | **JUGADORES ONLINE** 2 | **TEXTOS** Español | **VOCES** Inglés | **NIVEL DE EXPECTACIÓN** ■■■□□

PRECIO **44,95 €**



MÁS DE 10 MILLONES

No se puede decir que, al menos hasta la fecha, la saga Sniper Elite haya sido una de las más conocidas del mundo del videojuego, pero sí que se ha asentado entre un público muy fiel. Y también que ha recibido rutinariamente opiniones muy positivas por parte de la crítica. En total, la serie ha vendido más de diez millones de copias de sus distintas entregas en doce años de vida, según datos de Rebellion, el estudio encargado de su desarrollo.



Sniper Elite 4

UN SOLO TIRO, SILENCIOSO Y PRECISO

Estás en las entrañas de la Segunda Guerra Mundial, con una misión trascendental para que los nazis no ganen y teniendo que combatir solo contra batallones enteros. **En esa experiencia te sumerge Sniper Elite 4, un juego en el que hay que combinar precisión e inteligencia estratégica para sobrevivir y vencer.**

POR **ANTONIO VÁZQUEZ**

GÉNERO ACCIÓN | **JUGADORES** 1-2 | **LANZAMIENTO** YA DISPONIBLE
PLATAFORMAS PS4, XBOX ONE Y PC | **DESARROLLADORA** REBELLION
EDITORA BADLAND GAMES | **PEGI** 16 | **PRECIO** 64,95 €

Encuentras una buena posición, ajustas la mirilla, fijas el blanco, disparas y ves cómo la bala atraviesa los órganos de tu enemigo, con una perspectiva perfecta de rayos X y a cámara lenta. Estos momentos tan específicos de la saga Sniper Elite permanecen intactos, siguen siendo la seña de identidad irrenunciable de una franquicia que, hasta la fecha, se había quedado a las puertas de ser considerada como un desarrollo 'AAA', pero que con su cuarta entrega aspira a ingresar en este selecto club. De hecho, las cámaras de rayos X van a mostrar aún más detalles, y también se activarán para comprobar los destructivos resultados en las explosiones que provoquemos, por ejemplo. Con unas mecánicas fluidas y precisas y un aspecto visual muy cuidado, SE4 eleva la impresión general que deja. En líneas generales el juego mantiene mucho de lo que sus seguidores esperan de él. Nos emplaza a manejar al soldado aliado llamado Karl Fairburne (protagonista de toda la serie), cuya misión es apoyar a la resistencia italiana durante la Segunda Guerra Mundial (concretamente, en 1943), hostigando a los nazis en diferentes localizaciones inspiradas en la geografía transalpina. Así, puede que tengamos que explorar una megaestructura plagada de soldados para aniquilar a un objetivo concreto, a un oficial, o acabar con un puente estratégicamente clave. Nuestra misión es descubrir una nueva arma que están desarrollando las potencias del Eje, que puede cambiar el curso de la guerra, y la mayor parte del tiempo estaremos solos para lograrlo. Rebellion, el estudio encargado de desarrollar Sniper Elite, no engaña a nadie. Esto va de matar, de causar cientos de bajas en las filas enemigas. Usando todo lo que tengamos a nuestro alcance, pero sobre todo la puntería desde distancias considerables. Tampoco es que sea sólo disparar. De hecho, el componente estratégico es esencial. La buena puntería no garantiza nada; hay que tener en cuenta otros factores como el posicionamiento, el ruido, la inteligencia de los rivales… 'Limpia' primero el perímetro de soldados aislados y mantente todo lo que puedas en las sombras.

¿Qué cambia?

Si las mecánicas principales se mantienen, así como las sangrientas cinemáticas cuando hacemos blanco en los enemigos, ¿qué cambia en SE4? La respuesta es que bastantes cosas. Para empezar, disfrutamos de un mundo abierto que se ajusta como un guante a un juego de estas características, donde la exploración lejana es absolutamente esencial. Cualquier mapa ▶

LA HISTORIA DE LA SAGA

SNIPER ELITE

(2005)

La primera vez que pudimos ponernos en la piel de Karl Fairburne nos trasladamos a Berlín en 1945, durante los últimos coletazos de la Segunda Guerra Mundial. Formamos parte del servicio secreto estadounidense y queremos evitar que los soviéticos se hagan con los secretos nucleares nazis, nadando entre distintas aguas.

SNIPER ELITE V2



(2012)

Por primera vez, llega la cámara de rayos X. Los acontecimientos son los posteriores al título original. En este caso, participamos en una operación para reclutar a científicos nazis. Así que, de nuevo, tendremos que enfrentarnos al ejército del tercer Reich, pero también a las tropas de la Unión Soviética.

Los rayos X nos vuelven a permitir verlo todo. No sólo en los disparos de larga distancia; también en explosiones y ataques cuerpo a cuerpo.

SNIPER ELITE III

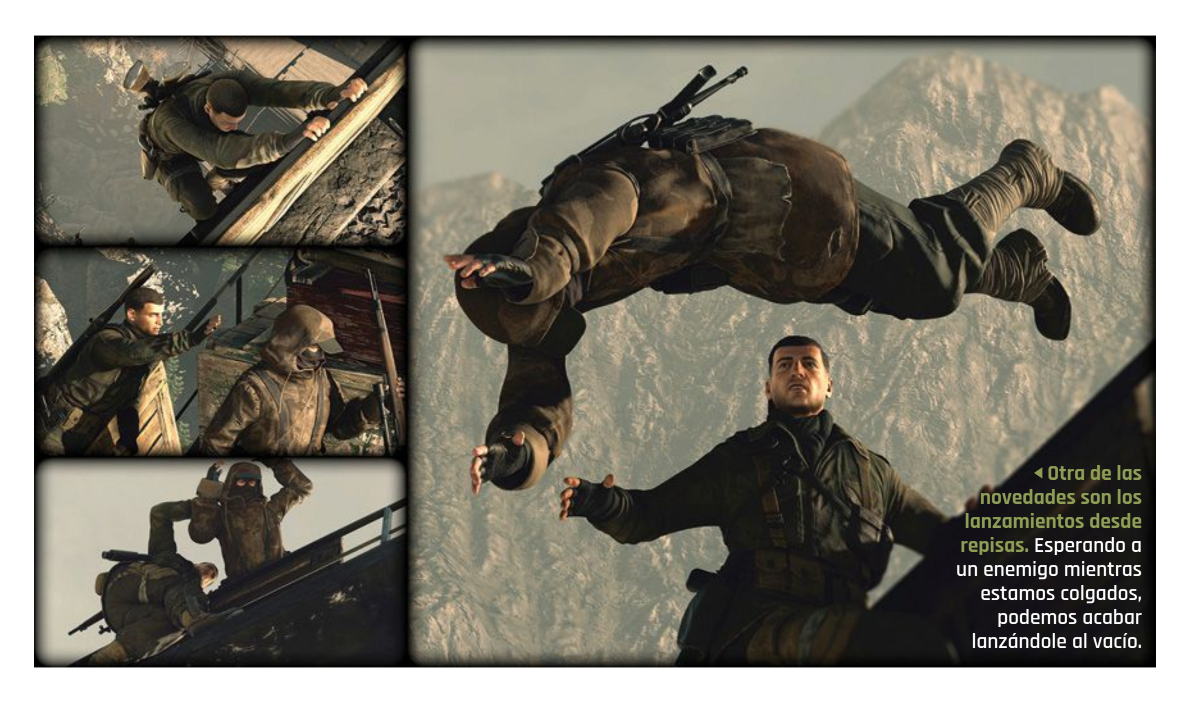


(2014)

Con más armas y el sistema de sigilo muy renovado, en esta ocasión nos trasladamos a la campaña africana en 1942, teniendo como principal objetivo repeler el avance de las tropas del general Rommel, el 'zorro del desierto'. En esta ocasión hay que evitar que los nazis sigan desarrollando un 'super tanque'.

de la campaña es al menos el triple de grande que en el tercer capítulo de la saga, ofreciendo una amplia libertad de movimientos. Además, se ha dotado a nuestro tirador de una mayor capacidad de interactuar con el entorno para ir sumando bajas a su cuenta personal. Se amplían las opciones para eliminar a los soldados nazis. Así, además de poner a prueba nuestra puntería en el largo alcance, es posible además disparar a depósitos de explosivos, tanques de combustible o cargas que nosotros mismos habremos colocado antes y que pueden demoler cualquier tipo de estructura. También se podrán crear trampas con bombas en cadáveres de enemigos que atraigan a sus compañeros, asesinar con sigilo con cuchillos o lanzando al rival al vacío… Otro añadido son las opciones de escalada, para engancharse a repisas, escalar edificios o atravesar ventanas. Se amplía tanto el número de armas disponibles, como las municiones y otros ítems. Además, se ha buscado un realismo en el funcionamiento del armamento de la Segunda Guerra Mundial. Podremos comprobar, por ejemplo, cómo la incómoda repetición y la variable precisión de las pistolas nos condiciona. A nivel narrativo también se ha intentado profundizar en la experiencia, con mucho más diálogo, un hilo argumental más sólido y zonas seguras en las que podremos

AUNQUE LO PRINCIPAL SEA DISPARAR DESDE LARGAS DISTANCIAS, LA MECÁNICA DE ESTE JUEGO ES MUCHO MÁS PROFUNDA

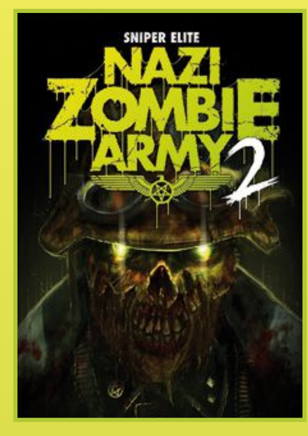


◂ Otra de las novedades son los lanzamientos desde repisas. Esperando a un enemigo mientras estamos colgados, podemos acabar lanzándole al vacío.

interactuar con NPCs para obtener información relevante. Dispondremos de modos multijugador, competitivo o cooperativo, con seis mapas distintos y uno cooperativo entre cuatro jugadores tipo horda, en el que tendremos que repeler oleadas de enemigos cuyo nivel se irá incrementando, además de evitar que lleguen a un depósito de armas.

Simulador realista

No nos engañemos, masacrar a las tropas Nazis ya es, de por sí, un reto lo suficientemente aliciente y divertido. En ese sentido, la saga Sniper Elite sigue ofreciendo lo mismo que en capítulos anteriores. En lo que sí ha mejorado ha sido en dotar de verosimilitud a la experiencia. La caracterización se ha cuidado con detalle. Tanto los uniformes, como los vehículos o las armas de ambos bandos son representaciones muy fidedignas de aquello que se empleó de verdad en el mayor conflicto armado que recuerda la humanidad. Hay pistolas, ametralladoras, explosivos y armas pesadas a nuestra disposición. Por supuesto, destaca la recreación del comportamiento en el caso de los rifles de francotirador. Cada vez que afrontemos un disparo desde la larga distancia, deberemos tener en cuenta factores como el viento o la gravedad para ajustar nuestra mirilla y hacer blanco. Las armas de largo alcance nos van a permitir además mejorar algunos de sus atributos más esenciales como su alcance, estabilidad, retroceso o velocidad de carga, y nos van a permitir bastante personalización para que nos adaptemos a las diferentes características de cada una de las misiones. La historia no tiene una base real, pero sí un trasfondo muy respetuoso con los hechos acaecidos en la guerra, algo que también ocurre a la hora de recrear los distintos escenarios en los que se desarrollan las misiones. Karl Fairburne es un implacable francotirador, capaz de acabar sin apenas apoyo con unidades completas nazis. Ahora queda en tu mano si te atreves a ponerte en su piel para ubicarte, apuntar y disparar. ■



NAZI ZOMBIE ARMY

Lanzado como una expansión de la secuela de Sniper Elite, Nazi Zombie Army se convirtió en un 'spin-off' de la saga con vida propia. Su loca premisa crea una distopia en la que Adolf Hitler convierte a través de las ciencias ocultas a sus bajas en la batalla en zombies al ver perdida la guerra y los lanza contra los aliados. Aunque esta expansión sólo surgió para PC, sus dos continuaciones (lanzadas en 2013 y 2015) sí tuvieron sus correspondientes versiones en las consolas de última generación. De hecho, la última, Zombie Army Trilogy, también incluía los dos primeros juegos remasterizados.



KARL FAIRBURNE TIENE LA CAPACIDAD DE HOSTIGAR A LAS TROPAS NAZIS CON SUS MÚLTIPLES HABILIDADES MILITARES

CONTENIDO ADICIONAL

Rebellion ya ha confirmado que habrá numeroso contenido adicional tras el lanzamiento del juego. Aparecerán nuevas misiones añadidas a la campaña a través de DLC, y también habrá un pase de temporada para disfrutar de todas las expansiones al instante. Por otra parte, todos los modos y mapas del multijugador serán siempre gratis.

En tierra peligrosa

GRANDES VIDEOJUEGOS EN MUNDOS TERRIBLES

Horizon Zero Dawn ofrecerá un mundo enorme y salvaje dominado por robots. Pero la aventura de Guerrilla Games no será la primera en desarrollarse en un escenario inhóspito. En este artículo repasamos algunos de los mundos más temibles y sorprendentes que hemos encontrado en nuestras consolas. ¿Estás preparado para acompañarnos?

POR **ENRIQUE LUQUE DE GREGORIO**

5 MUNDOS INOLVIDABLES



FAR CRY PRIMAL

La última entrega hasta la fecha de esta saga sandbox cambió su habitual ambientación exótica por una mucho más salvaje: la Prehistoria. Una apuesta arriesgada que, sin resultar su mejor capítulo, fue capaz de dar nuevos aires a la franquicia.



THE LAST OF US

Pese a no ser ni mucho menos una aventura de mundo abierto, The Last of Us logró conquistarnos gracias a sus carismáticos personajes, atractiva historia y soberbia ambientación, a medio camino entre Soy Leyenda y The Walking Dead.




Aprovechando el auge de la temática zombie, Naughty Dog creo TLOU. Su mundo post-apocalíptico y su trama se llevó los aplausos de la crítica y los fans.





El avance de la tecnología ha permitido, sobre todo desde hace un par de generaciones, ofrecer videojuegos ricos en detalles y extensión en los que enfrentarse a todo tipo de peligros y vivir para contarlo. Incluso la célebre heroína Lara Croft se apuntó a la moda de la supervivencia en su 'reboot' de 2013, manteniendo esa misma línea en el notable Rise of the Tomb Raider, secuela en la que se potenciaron aún más el sigilo y la exploración de los entornos.

¿Hay alguien ahí?

Pero si un juego apostó en la anterior generación de consolas por mundos hostiles, ese fue Lost Planet. El título de Capcom ya ofrecía un planeta de condiciones extremas en el que el jugador no solo se enfrentaba a enemigos, sino también a la furia de los elementos. Sus secuelas, eso sí, no estuvieron la altura de la aventura original.

Justo lo contrario que Dead Space, una mezcla entre Doom, Alien y Horizonte Final que destacaba por su soberbia ambientación y por presentar un mundo espacial siniestro y aterrador, con criaturas necromorfas acechando en cada esquina. Una experiencia única, al menos hasta la llegada de Alien Isolation hace un par de años. Sobrevivir en la piel de Ellen Ripley no fue sencillo, en parte por la considerable dificultad del juego, pero demostró que, efectivamente, la saga Alien puede ofrecer uno de los universos más angustiosos que se recuerdan, y no sólo en las salas de cine.

La Tierra, irreconocible

Pero en realidad no hace falta salir del planeta para, en ocasiones, toparnos con aventuras de mundos imposibles y salvajes. Los futuros postapocalípticos han sido un recurso muy habitual en los videojuegos de un tiempo a esta parte, dejando joyas como la saga Fallout o el angustioso Metro 2033 y su secuela, Last Light. O incluso el ya lejano Rage, aparecido también en la generación anterior. Aunque hablar de mundos postapocalípticos es hacerlo de un personaje clave: Mad Max, al que tantas obras deben su estética y ambientación. Gracias a su última película, Fury Road, también tuvo un entretenido videojuego en 2015 desarrollado por los autores de Just Cause, Avalanche Studios.

Tal es el atractivo de los mañanas inciertos, que incluso el estudio Naughty Dog, autores del todopoderoso Uncharted, decidieron presentar su propia historia de infectados y supervivencia con el genial The Last of Us, para muchos su mejor aventura hasta la fecha.

Pero aunque los zombis y los engendros radiactivos han sido, por regla general, las mayores amenazas de mundos hostiles, no han sido las únicas. Pocos juegos han logrado el éxito del fenómeno Monster Hunter, con dinosaurios de por medio; e incluso los robots también han hecho acto de presencia, como sucedió con Enslaved: Odyssey to the west, cuya estética ya mostraba similitudes a la del nuevo Horizon Zero Dawn, salvando las distancias, claro está. ■

EL PLUS DE LA SUPERVIVENCIA ES HABITUAL EN MUCHOS JUEGOS RECIENTES


La supervivencia se ha convertido en un elemento recurrente en los juegos de los últimos años. El reboot de Tomb Raider lo aprovechaba: "Ha nacido una superviviente".

DEUS EX: MANKIND DIVIDED

¿Quién dijo que un mundo terrible debe ser muy lejano? Si algo destacaba en la última entrega de Deus Ex era el ominoso escenario que proponía, con humanos y aumentados en mitad de una situación extrema.



DARK SOULS 3

Pocos lugares generan la misma la sensación de ansiedad y peligro en el jugador que los de la saga Dark Souls (y su 'hermanastro', el tétrico Bloodborne). Claro que la elevada dificultad tiene mucho que ver en este caso...



THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

Aunque no sea tan inhóspito como otros, el de Skyrim sigue siendo el mundo salvaje para explorar por excelencia. Perderse en sus aldeas, valles y montañas es una experiencia única a todos los niveles.

Horizon Zero Dawn

EL AMANECER DE LA AVENTURA

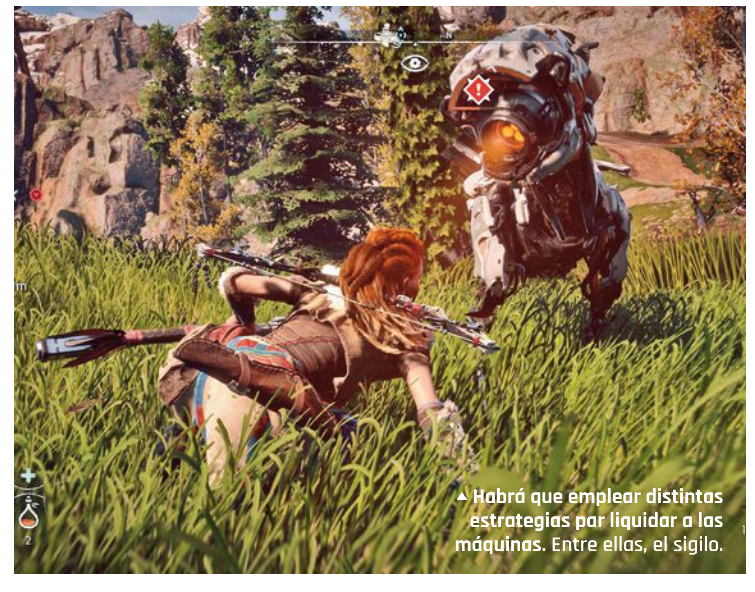
Han pasado mil años desde que el ser humano era el dueño del planeta Tierra. Ahora son los robots quienes han evolucionado en forma de todo tipo de criaturas y viven a sus anchas en un mundo salvaje y extraño. Un mundo en el que sobrevivir será la única opción.

Se suele decir que las grandes expectativas suelen llevar a grandes desilusiones; y los videojuegos no suponen ninguna excepción a esa regla no escrita. Pero hay ocasiones en las que algunos títulos cumplen con lo prometido y son capaces de saciar las ansias de incluso los jugadores más exigentes. Desde que fuera anunciado en el pasado E3 de 2015, Horizon Zero Dawn tiene todas las papeletas para pasar a formar parte de estos últimos.

Un título todoterreno

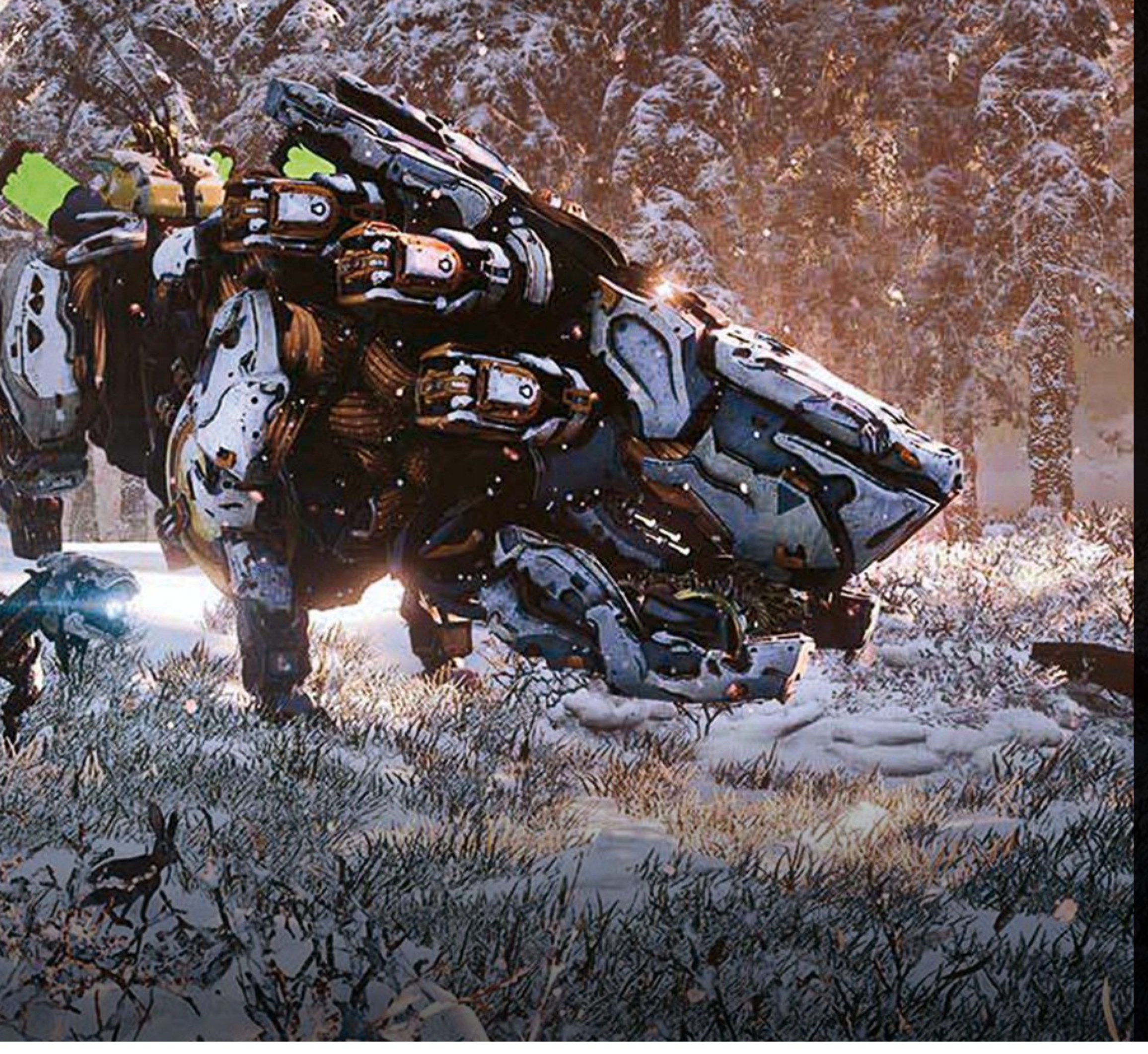
En líneas generales, Horizon Zero Dawn podrá considerarse una aventura de acción con elementos roleros en toda regla. En la piel de su protagonista, Aloy, habrá que explorar un mundo enorme y plagado de enemigos. Estos últimos, para entendernos, serán engendros robóticos con aspecto de dinosaurios. ¿Y qué capricho evolutivo ha llevado a estas máquinas a convertirse en algo así? Ese será uno de los misterios que habrá que desvelar en el juego, junto a muchos otros. Siempre, a la vez que vamos cumpliendo diferentes misiones –principales y secundarias- y mejorando los atributos de inicio, tanto las habilidades como las armas de Aloy.

Y a decir verdad, habrá un considerable número de ellas con las que ayudarnos durante los combates, otro de los puntos fuertes del título. A la gran cantidad de enemigos habrá que sumarle sus temibles comportamientos y el gigantesco tamaño de algunos de ellos, que requerirán de estrategia e incluso sigilo para derrotarlos. A veces incluso será



▲ **Habrá que emplear distintas estrategias par liquidar a las máquinas.** Entre ellas, el sigilo.





MOTIVOS PARA LA ESPERANZA

LA EXPERIENCIA ES UN GRADO
Guerrilla, los autores de la conocida serie Killzone, son los responsables de Horizon Zero Dawn. Un estudio que ya exprimió al máximo los circuitos de PS2 y PS3 y que acostumbra a no decepcionar con cada uno de sus trabajos.

FUSIÓN DE GÉNEROS
Aventura, exploración, supervivencia, rol, acción… A primera vista, Horizon Zero Dawn promete tener de todo. Y lo que es mejor, además de cantidad, también tendrá calidad en cada uno de sus aspectos.

UN MUNDO DIFERENTE
La ambientación de Horizon Zero Dawn supondrá una irresistible mezcla entre naturaleza en su estado más salvaje y los mayores prodigios tecnológicos. Una fusión en la que cada enemigo, personaje y escenario estará cuidado al milímetro.

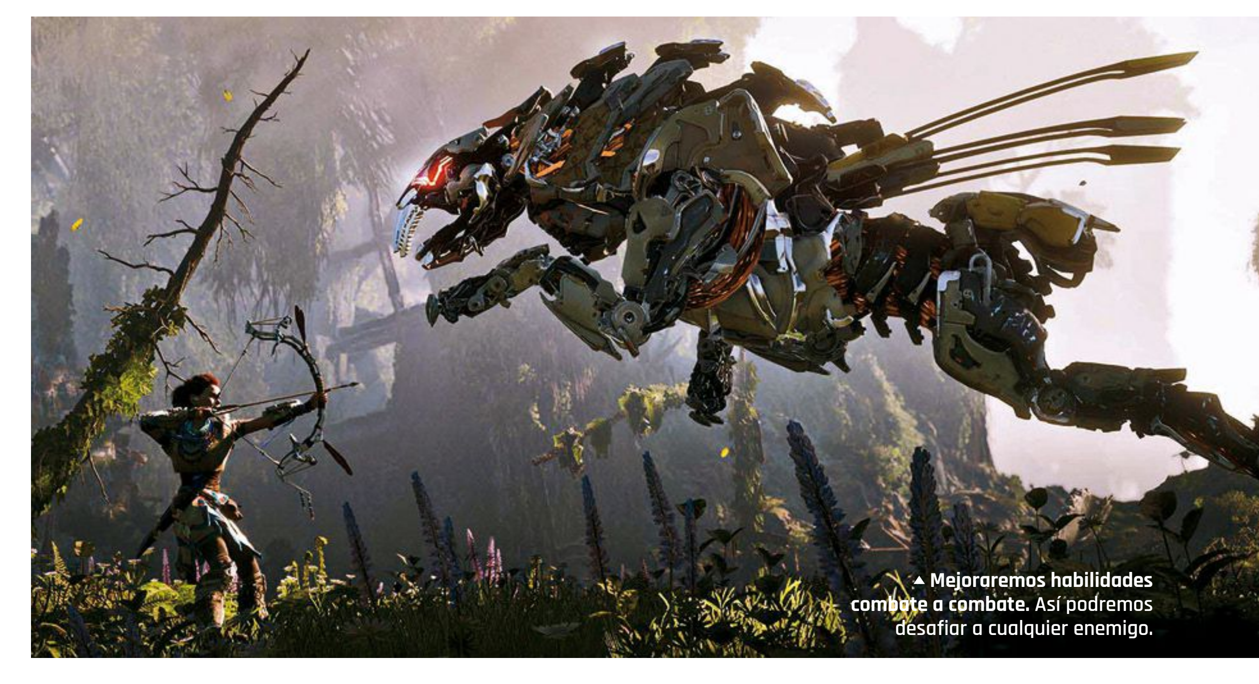
necesario encontrar sus puntos débiles. Un planteamiento que promete romper con el ritmo repetitivo del que pecan algunos juegos de acción. Además, también será posible 'piratear' a ciertos enemigos para que puedan servir de montura o incluso atacar bajo nuestras órdenes.

Tierra salvaje
El argumento también tendrá su importancia dentro de Horizon Zero Dawn. Al principio del juego todo será nuevo para Aloy (y por consiguiente, pare el jugador). La joven cazadora abandonará su tribu para aventurarse en un mundo lleno de peligros, en el que solo sobrevivirá ganando experiencia combate a combate. Y por el camino, cómo no, también encontrará otros personajes y más supervivientes con los que interactuar. Por suerte, Aloy será una guerrera, sí, pero también una experta en tecnología, gracias a lo cual podrá escanear para descubrir cómo hacer daños a sus rivales e incluso tender trampas para detener o hacer explotar a los robots.

Por si todo esto fuera poco, el título permitirá tomar decisiones por medio de diálogos, al más puro estilo Dragon Age, lo que nos permitirá introducirnos más de lleno en la aventura. Una aventura que, si nada falla, se convertirá en uno de los juegos imprescindibles de este 2017 ■







▲ **Mejoraremos habilidades combate a combate.** Así podremos desafiar a cualquier enemigo.



Así llegarás a dominar GRAVITY RUSH 2

CONSEJOS PARA CONVERTIR A KAT EN LA REINA DE LA GRAVEDAD

Gravity Rush 2 es un juego con una mecánica muy particular, que implica invertir tiempo en llegar a dominarla, pero ofrece grandes recompensas en forma de diversión una vez que se logra. **Para acelerar este proceso, o ayudarte a triunfar en la aventura de Kat, aquí van algunas recomendaciones.**

Deshabilita el 'motion control'

Nuestro primer consejo es que, una vez que desbloquees los poderes de control de la gravedad de Kat, deshabilites el control de desplazamiento que te permite variar dirección y ángulo cuando la protagonista está en el aire, con un simple toque del DualShock. Dominarlo es una tarea titánica, tu precisión será mucho menor y veremos cómo nos pasa factura en la batalla. Claro que se puede combinar su uso con el de los sticks, pero si ya cuesta hacerse con las mecánicas del juego, con el 'motion control' habilitado la dificultad alcanza un nivel verdaderamente exigente.

El entrenamiento es esencial

Parace una perogrullada, pero los tutoriales suelen ser un engorro que deseamos saltarnos o acabar lo antes posible para ponernos a jugar. En el caso de GR 2 no sólo es importante completarlo, sino que también recomendamos flotar un poco por la ciudad para aprender a desplazarse antes de emprender alguna misión, o sufrir las consecuencias en alguna batalla. La curva de dificultad es elevada, así que no te desesperes.

Para y explora

Cada ciudad flotante del juego oculta en recovecos y rincones un sinfín de talismanes y gemas, los elementos que te permitirán mejorar tu nivel y, como consecuencia, facilitarte mucho las tareas que te quedan por delante. En muchas ocasiones sólo buscamos alcanzar un punto determinado al que debemos dirigirnos para completar alguna misión, e intentamos tardar el menor tiempo posible, sin prestar atención a lo que irá saliendo por el camino. Relájate, observa y verás cómo aparecen elementos muy importantes.

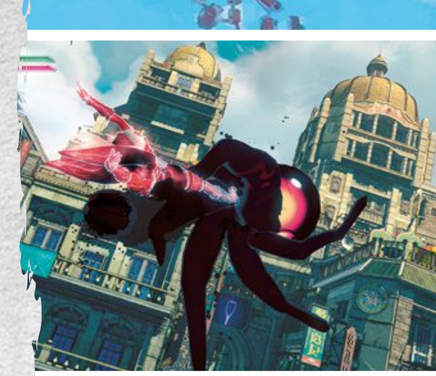
ALTERNAR ESTILOS

Durante el juego se desbloquean los estilos de lucha Lunar (rápido y ágil) y Júpiter (más lento y potente). Siempre habrá uno que te guste más que el otro, pero la clave está en alternarlos en función del momento de la batalla o del enemigo al que te estás enfrentando. Acostúmbrate a usar el Touchpad para saltar rápidamente de uno a otro. Lo necesitarás.



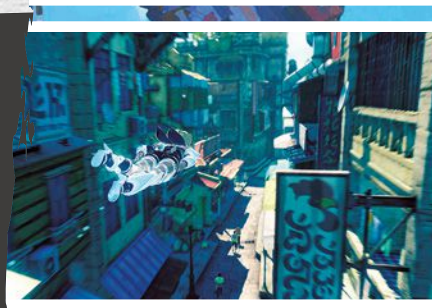
Lanza objetos

Una vez metidos en la harina de las batallas, nuestra tentación primaria es buscar ataques de melé como la patada de gravedad. En muchas ocasiones, el campo estático con el que se pueden lanzar objetos es una opción más simple y efectiva, especialmente ante enemigos aéreos y escurridizos. Si empleas el lanzamiento de perforación (dejando pulsado el botón de círculo durante más de un segundo para atraer los objetos), puedes llegar a ser devastador.



Completa las secundarias

Todos buscamos progresar, avanzar en la historia principal, seguir adelante… Pero las misiones secundarias son vitales en Gravity Rush 2, escondiendo datos vitales, además de bonificaciones para ayudarte en la trama principal. Estos 'encargos' y búsquedas de tesoros son, además, la forma más sencilla y rápida de conseguir valiosos talismanes en el juego.



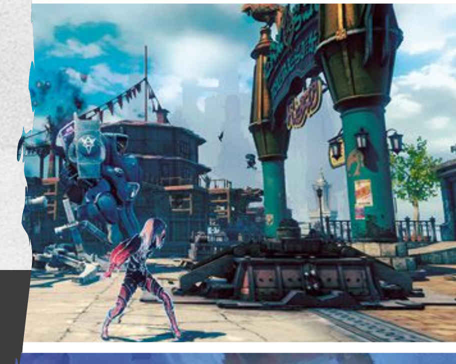
LAS CARRERAS

Algunos de los eventos más divertidos, y también complejos del juego son las carreras. En ellas se pondrá a prueba tu dominio de los controles. Un buen consejo es usar la patada de gravedad en lugar del botón del impulso cuando necesites precisión para alcanzar un 'checkpoint' por ejemplo. Tendrás un control más fino de la situación sin perder velocidad, pero deberás estar atento al indicador de gravedad, ya que esta acción consume este tipo de energía.



Los grandes primero

En batallas contra diferentes enemigos, muchos solemos centrarnos en 'quitarnos de en medio' a los más pequeños para enfocar nuestros esfuerzos solo en los grandes después. Esa táctica es un error en GR2. Es preferible ir a por el 'perro grande' en cuanto sea posible. De hecho, es muy probable que aparezca un nuevo mastodonte, y haber aniquilado antes a los enemigos de su tamaño mejorará mucho nuestras opciones de sobrevivir



Busca tu estilo

Al ir avanzando en la historia principal veremos cómo las barras de vida y gravedad de Kat crecen. A través de la recolección de gemas podemos potenciar una de las seis habilidades que nos permite el juego (normales de lucha, patada de gravedad, campos estáticos, evasión, deslizamiento o ataques especiales). Depende de cómo juguemos, nos interesa más mejorar en una u otra. Como consejo básico, las patadas de gravedad y las habilidades de lucha son elementos casi irrenunciables. Una vez más, volvemos a mencionar el campo estático como otro punto interesante a desarrollar. Haciéndolo verás como su poder letal se dispara.



Videojuegos cancelados

LOS TÍTULOS A LOS QUE NUNCA PODREMOS JUGAR

Los esperamos con ganas, deseando saber más, y un día, de repente, nos dicen que no, que el juego se ha cancelado. Es un momento doloroso para cualquier fan. En este reportaje recordamos esas defunciones prematuras que nos han quitado la ilusión.





RECUPERAR LA ILUSIÓN

Las cancelaciones siempre son difíciles para los fans, pero en algunas ocasiones han ofrecido la oportunidad de dar a luz un proyecto mejor. Doom 4, por ejemplo, avanzó durante su desarrollo a buen ritmo, pero su estilo distaba mucho de lo que los jugadores esperaban. Centrado más en la historia y en cómo los demonios afectaban a la Tierra que en la propia lucha contra los monstruos, Marty Stratton (productor) llegó a llamarlo 'Call of Doom'. Al final, decidieron cancelar el juego y comenzar de nuevo, lo que culminó en el aclamado título de Doom lanzado en mayo de 2016.





SCALEBOUND

Por ser el más recientemente cancelado, tiene el deber de abrir este reportaje. ***Scalebound iba a ser uno de los próximos exclusivos de Xbox One,*** y su planteamiento, en el que Drew (protagonista) formaba un vínculo con el dragón Thuban para salvar Draconis, había llamado la atención de muchos fans, usuarios o no de la consola de Microsoft. Desarrollado por el estudio Platinum Games bajo la dirección de Hideki Kamija (Devil May Cry, Bayonetta), se anunció por primera vez durante el E3 de 2014. Aunque el juego no llevaba mucho tiempo en desarrollo, ***la idea original se remonta a los orígenes del estudio en 2006,*** aunque entonces era algo distinto (dinosaurios y una niña, en lugar de dragones y un chico. Y además, pensado para Wii). Sin embargo, el pasado mes de enero se anunció su cancelación, aunque los motivos no están claros. Por un lado, Phil Spencer, máximo responsable de Xbox, ha afirmado que ha sido una decisión difícil, aunque cree que era lo mejor para los jugadores. Por otro, Platinum emitió un comunicado en su web oficial afirmando que se sentían muy decepcionados, pero que seguirían trabajando duro para ofrecer juegos de gran calidad.



SADNESS

El caso de Sadness es algo particular. Se anunció en el año 2006 para la consola Nintendo Wii, y nos ofrecía un ***título de terror psicológico con un apartado artístico único,*** pues su paleta de colores estaba limitada al blanco y el negro. Su lanzamiento se esperaba para otoño de 2009, pero no llegó a esa fecha. Finalmente, en abril del 2010 se anunciaba su cancelación. Incluso en este momento, los jugadores apenas habían conseguido descubrir nada sobre el juego: en la era victoriana, nos pondríamos en la piel de Maria Lengyel, que intentaría proteger a su hijo de licántropos y otros seres de la mitología eslava. Además, las decisiones tomadas afectarían al final de la historia. ***La situación fue tan particular, que algunas voces llegaron a afirmar que Sadness no era más que 'vaporware'*** (producto anunciado antes de comenzar su desarrollo y que nunca sale a la luz). Lo único que podría demostrar que el juego del estudio polaco Nibris fue real, son los temas de la banda sonora que Arkadiusza Reikowskiego, su compositor, publicó en su blog oficial.

STAR WARS: 1313

Años antes del lanzamiento de Star Wars Battlefront de Electronic Arts, otro juego basado en la saga espacial de George Lucas estaba en preparación. Star Wars 1313, desarrollado por Lucas Arts, nos pondría en la piel de Boba Fett antes de convertirse en un famoso cazarrecompensas… pero esto, cuando el juego se anunció en el E3 de 2012. Años antes, ***el título presentaba una narrativa transmedia que se desarrollaba en base a una serie de televisión.*** Según avanzaba uno, también lo haría el otro. Además, su protagonista no iba a ser el cazarrecompensas, pero George Lucas pidió que se cambiara para poder seguir ampliando el universo conocido fuera de las películas. Así, descubriríamos ***la evolución de Boba para seguir los pasos de su padre,*** mientras exploraba distintas civilizaciones e incluso se adueñaba de un área subterránea en Coruscant. El desarrollo de este juego iba cumpliendo las expectativas, pero el mismo año de su anuncio, Disney compró LucasFilm y, meses después, cerraba la división que se encargaba de los videojuegos, siendo uno de los motivos de cancelación de Star Wars 1313. Aunque no el único, según afirmaron fuentes cercanas al desarrollo. El proyecto tenía problemas para conciliar la vertiente cinematográfica con la del videojuego, lo que había afectado al progreso del desarrollo.



TU OPINIÓN

En este reportaje hemos incluido algunos de los más llamativos, pero seguro que tú tienes alguna espina clavada fuera de esta lista. ¡Cuéntanos en nuestras redes sociales!

SILENT HILLS

El desarrollo de la nueva entrega de esta saga de terror estuvo rodeado de completo secretismo hasta que se hizo oficial. Pero primero, en 2014, Konami anunció un nuevo juego en el que trabajaba Hideo Kojima y lanzó una demo, llamada PT, que se convirtió en un enorme éxito de manera casi inmediata. Cuando los jugadores completaban la experiencia, un tráiler desvelaba la verdad tras el anuncio: ***PT era una demo de Silent Hills, juego que estaría protagonizado por Norman Reedus,*** conocido por su papel en The Walking Dead. Durante un año, no se ofrecen más detalles sobre el título, y con la llegada de 2015, el futuro del proyecto empieza a tambalearse. Los conflictos entre Konami y Kojima tensan las relaciones hasta que, tras el lanzamiento de Metal Gear Solid V: The Phantom Pain, el creador abandona la compañía y este nuevo Silent Hills queda oficialmente cancelado.

STAR FOX 2

Star Fox en Super Nintendo cosechó buenas críticas y una legión de seguidores que aun a día de hoy siguen pidiendo el regreso de la saga. En los años 90, el éxito de esta entrega desembocó en que Nintendo y Argonaut Games se volvieron a unir para desarrollar Star Fox 2. El argumento nos volvía a situar en la lucha contra el Emperador Andross, que tiene intención de conquistar Lylat. Pero era su apartado técnico el que ofrecía una verdadera innovación. Aun siendo desarrollado también para Super Nintendo, ***Argonaut Games prometía hacer mejor uso del chip Super FX,*** encargado de dotar a Star Fox de sus efectos tan característicos. El proyecto avanzaba según lo planeado, con un lanzamiento pensado para el año 1995. Sin embargo, la proximidad del lanzamiento de Nintendo 64 y la presencia de la primera PlayStation y Sega Saturn hicieron que Shigeru Miyamoto tomase la decisión de cancelar el proyecto.

FABLE LEGENDS

Durante la presentación en sociedad de Xbox One, uno de los anuncios destacados fue Fable Legends, la nueva aventura de Lionhead. Este título iba a ser un 'Free to play' basado en un juego cooperativo para cinco jugadores (cuatro en el papel de héroes y uno en el de villano, todos a elegir entre diferentes clases). Durante su desarrollo, contó con apoyo de Microsoft y varias betas que permitieron a los jugadores dar un tiento a esta nueva propuesta. Sin embargo, ***en 2016 la compañía decidió cerrar Lionhead y cancelar Fable Legends*** en un reajuste de plantilla. Esta decisión causó un cierto revuelo entre profesionales y jugadores, y no pasó mucho tiempo cuando John McCormack, antiguo director de arte del estudio, explicó el origen de Fable Legends: Mientras Lionhead quería trabajar en un Fable más oscuro y orientado a adultos, Microsoft prefería un título más accesible.

EL 2017, REPLETO DE LANZAMIENTOS

Aunque se dice que la nueva consola de Nintendo llega a las tiendas con pocos juegos, 2017 recibirá un goteo constante de títulos para Switch. **Desde conocidos de otras plataformas a nuevas IP que apuestan fuerte por ella. ¿Qué nos deparan los próximos meses?**

POR **PAZ BORIS**

Un futu

Consultar la lista de títulos que llegarán a Nintendo Switch es encontrarte con una enumeración de casi 100 juegos planificados para 2017, aunque muchos aún no tienen una fecha de lanzamiento anunciada. Propios de Nintendo, de 'Third Partys', Indies o Triples A. No se puede decir que la nueva consola de la gran N vaya a llegar sin compañía, a pesar de las voces que dicen que tiene pocos títulos de lanzamiento. Afortunadamente, no todos serán desarrollos de Nintendo, sino que también contará con Triples A e indies en grandes cantidades. No te pierdas lo que nos espera en esta nueva etapa de la compañía japonesa.

Los juegos First Party

Para el lanzamiento de Nintendo Switch, la gran N tiene preparados unos cuantos juegos que explotan sus características y aprovechan las características de los Joy-Con. Su carácter social es un reflejo de las intenciones de Nintendo para su consola de nueva generación: el juego en compañía. Así, 1-2 Switch propone una buena cantidad de minijuegos ideales para las reuniones familiares o de amigos, convirtiéndose en el nuevo Wii Sports. Su giroscopio, vibración o incluso cámara infrarroja capaz de detectar objetos y distancias proporciona gran versatilidad a los mandos y gran variedad a los juegos ofrecidos. Siguiendo esta línea cooperativa-competitiva tenemos también Mario Kart 8 Deluxe, una versión con más contenido del juego de Wii U, ARMS, que aprovecha el giroscopio de los Joy-Con y se define como un título de lucha y puntería o Snipperclip, en el que dos jugadores tendrán que encontrar la manera de superar los retos superponiendo sus personajes de papel y recortando partes de los mismos para poder alcanzar objetos, atravesar zonas estrechas… El rey del juego competitivo será, muy posiblemente, Splatoon 2, cuya primera entrega se convirtió en uno de los grandes reyes de Wii U y aspira a introducir a Nintendo Switch en los e-Sports.

Pero por supuesto, el principal juego de lanzamiento, que buena ▸

NINTENDO QUIERE APOSTAR POR EL JUEGO SOCIAL, PERO TAMBIÉN ACOGER A LOS HARDCORE GAMERS



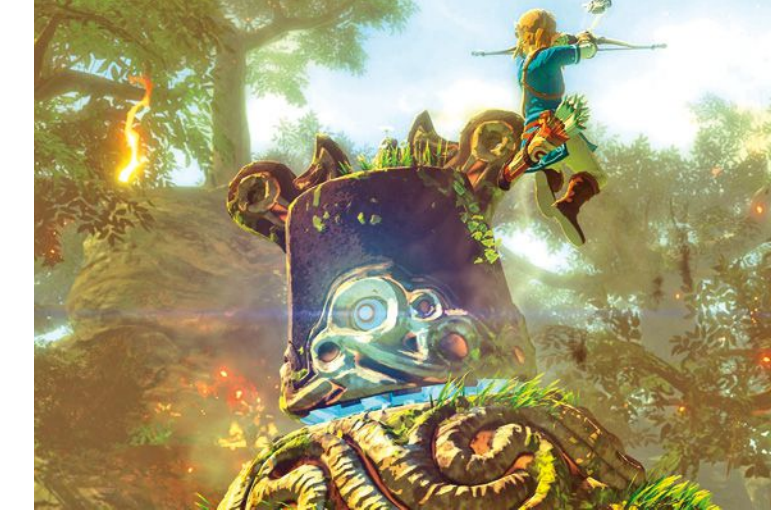
◂ **1-2 Switch es el juego ideal para fiestas.** La gran variedad de minijuegos proporciona retos para todos los gustos y tipos de habilidad.

...ro muy Switch



Portátil y sobremesa. Juega en casa tranquilamente y, si tienes que ceder la televisión o salir a la calle, coge la consola y llévate tu partida contigo.





parte de los jugadores esperan, es The Legend of Zelda: Breath of the Wild. Hyrule vuelve a estar en peligro y nuestro héroe tendrá que recorrer un enorme mapa para cumplir su misión y ayudar a Zelda a reestablecer la paz. Su estilo cell-shading, visto ya en juegos como Wind Waker, presenta un cuidado diseño con gran definición en la lejanía de los escenarios. Además, Link podrá utilizar armas de diversos tipos que se estropean con el uso, trepar pendientes, bucear o recolectar objetos.

Una consola de Nintendo no podría llegar sin su Mario de rigor, pero el lanzamiento de Super Mario Odyssey no estará disponible hasta las navidades de este 2017. Una vuelta de tuerca al clásico de la gran N, que presenta diversos mapas para explorar (uno de ellos con un diseño 'realista') y nuevas posibilidades para el fontanero gracias a que su gorra cobra vida propia y le permite utilizarla como trampolín o plataforma extra. Y no nos olvidamos, tampoco, de Xenoblade Chronicles 2 o Fire Emblem Warriors, un mosou que aprovechará la mitología de la saga y que será el preludio de un nuevo título de la franquicia, aún sin nombre.

Lanzamientos Third Party

Uno de los principales problemas que tuvo Wii U durante los cuatro años que ha estado en el mercado fue la falta de apoyo de las Third Partys. Aunque en sus primeros meses contó con títulos de compañías como Electronic Arts, su falta de éxito jugó en su contra. Sin embargo, Nintendo Switch parece recuperar la confianza de los desarrollos ajenos a Nintendo, lo que permitirá a los jugadores disfrutar de gran cantidad de títulos. La primera en confirmar su



Según la lista de lanzamientos, podemos esperar unos cuantos RPG en Nintendo Switch. I am Setsuna y Dragon Quest son algunos de ellos.





Y MÁS JUEGOS

THE SACRED HERO

Desarrollado por SiMPLiSTiC, música de Ruven Wegner (compositor de arreglos para temas para The Legend of Zelda), juego de Rol que también llegará a PC. Sólo se sabe lo mostrado por el tráiler: una espada incrustada en una roca, oculta en un frondoso bosque.

RABBIDS KINGDOM BATTLE

Siguen sin confirmarse detalles, pero es un juego que se ha rumoreado muchas veces desde los últimos meses de 2016. Su desarrollo estaría en proceso gracias a la colaboración de Nintendo y Ubisoft, y además se ha filtrado que Grant Kirkhope (Killer Instinct, Civilization Beyond Earth...) sería el encargado de su banda sonora. Aunque se habló de un RPG (un género explorado únicamente por Nintendo en Super Mario RPG), las informaciones más recientes apuntan a un juego de rol táctico al estilo XCOM. Ambientado en Reino champiñón, Mario y sus amigos tendrían que hacer frente a una invasión de los Rabbids.





MÁS DE 50 TÍTULOS ESTÁN ANUNCIADOS PARA NINTENDO SWITCH

apoyo fue Ubisoft con el anuncio de Just Dance 2017 en el E3 de 2016 (para la entonces llamada Nintendo NX), que además también trasladará a Switch el aclamado Rayman Legends o el reciente Steep. Square Enix tiene preparado I am Setsuna, que acompañará el lanzamiento de la consola, además de Dragon Quest Heroes 1 & 2 y Dragon Quest X y XI. Sega, la gran competencia de Nintendo en los años 90 seguirá desarrollando juegos para ellos, con ejemplos como Sonic Mania, Project Sonic y Puyo Puyo Tetris. El resto de las compañías han anunciado lanzamientos únicos: FIFA 18 por parte de Electronic Arts, que ya ha desmentido los rumores de un posible port y anunciado un desarrollo específico para Nintendo Switch, mientras que 2K Games también ha presentado NBA 2K18. Skylanders Imaginators es la apuesta de Activision para acompañar el lanzamiento de la consola, así como Super Bomberman R de Konami, que recupera la nostalgia de los jugadores de los 80. Es más, siguiendo esta corriente que rememora grandes éxitos, Capcom ha anunciado Ultra Street Fighter 2: The Final Challengers, que no ▸



▲ **Ubisoft es una de las compañías que apuesta por Switch.** Just Dance 2017, Rayman Legends y Steep son sus primeros juegos para esta consola.





LISTA DE JUEGOS

- 1-2 Switch
- Human Resource Machine
- I am Setsuna
- Just Dance 2017
- Little Inferno
- Skylanders Imaginators
- Super Bomberman R
- The Legend of Zelda: Breath of the Wild
- World of Goo
- Has-Been Heroes
- Snipperclips ¡A recortar en compañía!
- Constructor HD
- Mario Kart Deluxe
- Puyo Puyo Tetris
- NBA 2K18
- Project Sonic 2017
- 8-Bit Armies
- ARMS
- Cube Life: Island Survival
- Desgaea Switch
- Dragon Ball Xenoverse
- Dragon Quest Heroes 1 & 2
- Dragon Quest X
- Dragon Quest XI
- Dynasty Warriors 9
- Farming Simulator
- Fast Racing Neo
- Fast RMX
- FIFA 18
- Fire Emblem Warriors
- GoNNER
- King of Fighters '98
- Kingdom
- LEGO City Undercover
- LEGO Worlds
- Minecraft
- Minecraft: Story Mode
- Monster Boy and the Cursed Kingdom
- No More Heroes
- Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence
- Oceanhorn: Monster of Uncharted Seas
- Project Octopath Traveler
- Rayman Legends
- Redout
- RiME
- Seasons of Heaven
- Shin Megami Tensei
- Shock Troopers
- Shovel Knight
- Snake Pass
- Splatoon 2
- Stardew Valley
- State of Mind
- Steep
- Super Mario Odyssey
- Syberia 3
- Tank It!
- The Binding of Isaac: Afterbirth+
- The Elder Scrolls V: Skyrim
- The Unlikely Legends of Rusty Pup
- Thimbleweed Park
- Toby: The Secret Mine
- Ultra Street Figther 2: The Final Challengers
- Waku Waku 7
- Wonder Boy: The Dragon's Trap
- World Heroes Perfect
- Xenoblade Chronicles 2
- Yooka-Laylee
- Zombie Vikings
- 1001 Spikes

QUÉ NOS FALTA

Una vez superada la sensación de sentirse abrumado ante la cantidad de títulos, es posible pensar en algunas franquicias conocidas y queridas por los jugadores que también nos gustaría ver en Switch, como por ejemplo:

POKÉMON

Los rumores hablaron de una entrega, llamada Stars, que complementaría a Pokémon Sol y Luna, con nuevas criaturas y gráficos en alta definición. Pero eso es todo. Sin embargo, dado el carácter portátil de Switch y su conectividad con hasta ocho consolas, es innegable lo bien que encajaría una nueva aventura de Pokémon. Dado que Sol y Luna se lanzaron a finales del año pasado, sería más viable un tercer título para la séptima generación que la octava, pero al menos una cosa sería clara: la convivencia entre las entregas de Switch y 3DS no sería imposible.

SMASH BROS

La saga se estrenó en el año 1999 para Nintendo 64 y, desde entonces ha llegado a vender 23 millones de unidades en todo el mundo. Su último lanzamiento, Super Smash Bros. para Wii U y Nintendo 3DS, ha seguido esta senda, complementando su juego con las figuras amiibo. Habiendo visto la luz una entrega de la franquicia para cada consola de Nintendo desde la N64, es de esperar que llegue uno también a Switch, que puede dar mucho juego gracias a sus características técnicas, tanto en juego local con los Joy-Con, como con la conexión de múltiples consolas de manera simultánea. Aunque no hay nada oficial, Reggie Fils-Aime ha insinuado su llegada en una entrevista concedida a la revista TIME.

DONKEY KONG

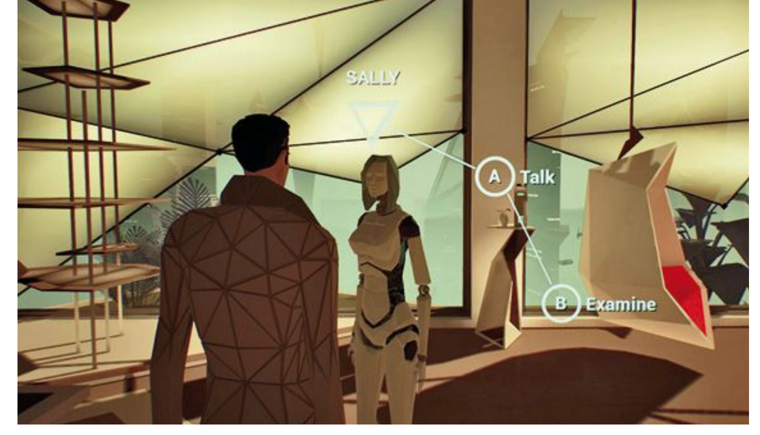
Es innegable lo simbólico que resulta Donkey Kong dentro del universo Nintendo, casi a la altura de Mario. Desde su primera aparición en las recreativas de los años 80, ha ido evolucionando, ganando peso propio en sus aventuras, ampliando su familia y participando en otros juegos de la compañía de la gran N como secundario. En Wii U se lanzó Donkey Kong Country: Tropical Freeze, que cosechó buenas críticas entre prensa y usuarios. Echaríamos enormemente de menos su presencia en Nintendo Switch.

sólo recupera los gráficos del juego lanzado para Super Nintendo, sino que también añade la posibilidad de jugar con una estética renovada. Por su parte, añadiendo otro título de lucha se encuentra Bandai Namco, que llevará a la consola su exitoso Dragon Ball Xenoverse 2, lanzado en otras plataformas en octubre de 2016. Warner publicará juegos de LEGO, empezando por LEGO City Undercover, que ya hemos podido ver en Wii U, entre otras, y el futuro LEGO Worlds. Y en esta lista que se alarga, también podemos encontrar The Elder Scrolls V: Skyrim de Bethesda, que no quiso confirmar su lanzamiento en un primer momento.

La gran apuesta indie

Por si los lanzamientos Triple A confirmados fueran pocos, Nintendo también establecerá una relación de apoyo recíproco con los indies. El lanzamiento de la Switch estará acompañado de juegos como The Binding of Isaac: Afterbirth+, Constructor HD, Little Inferno o World of Goo. Pero no serán los únicos: Shovel Knight, Stardew Valley o Human Resource Machine, títulos ya disponibles en otras plataformas, también llegarán a Switch. Y la lista sigue creciendo con juegos que se encuentran actualmente en desarrollo y llegarán a lo largo de este año. RiME, de Tequila Works (tienes todos los detalles en la página 18), State of Mind de Daedalic Entertainment, en el que viviremos a caballo entre la vida real y un mundo virtual; Has Been Heroes, de Frozenbyte, que nos presenta una aventura medieval de corte estratégico y perspectiva lateral; Yooka-Laylee, desarrollado por antiguos miembros de Rare y pensado inicialmente para Wii U; y el rumoreado Seasons of Heaven, una adaptación de la novela con el mismo nombre y exclusivo de la consola de Nintendo. Y estos son sólo unos pocos de una larga lista. ■





▲ Desde Nintendo han asegurado que quieren que **los estudios indies se sientan cómodos trabajando con Switch.**





▲ **Yooka-Laylee es uno de los lanzamientos que estaba pensado para Wii U** y que llegará, finalmente, sólo a Nintendo Switch.



CON LOS INDIES, LOS JUEGOS DE LANZAMIENTO DE SWITCH ASCIENDEN A 11

El nuevo portátil Acer Aspire VX 15 Acer es capaz de impactar tanto por su moderno diseño gaming, como por su capacidad mejorada de refrigeración o su tarjeta gráfica NVIDIA GeForce GTX 1050/1050Ti.

Para conseguir el máximo rendimiento en juegos y otras tareas, se le ha equipado con un procesador Intel Core de séptima generación y alto rendimiento. Con él se consigue el mejor rendimiento y tiempo de respuesta.

899 euros
Más información en
www.acer.es

Incluye tecnología de audio de alta definición Dolby Audio Premium, además de la función Acer TrueHarmony.

Otro de los puntos fuertes de este modelo es la batería, habiéndose maximizado su duración.

El teclado retroiluminado en color granate te asegura que pulsas las teclas correctas en cada momento del juego, al tiempo que ofrece aspecto gaming a un precio muy ajustado.

Su pantalla IPS Full HD de 15,6 pulgadas dispone de las últimas gráficas NVIDIA.

Cuenta con grandes ranuras de ventilación integradas en su chasis de color rojo vivo. Incorpora ventiladores duales, capaces de mantener la temperatura óptima incluso en las sesiones más exigentes.



EL COMPAÑERO PERFECTO PARA GAMING

Acer Aspire VX 15

¿Cuándo juegas exiges fluidez, gráficos vibrantes y sonido nítido? El nuevo ordenador portátil Acer Aspire VX 15 te ofrece todo esto y mucho más. **Equipado con componentes de alto rendimiento, te puedes olvidar de cortes o lag con él.**

ESPECIFICACIONES

SISTEMA OPERATIVO
Windows 10 Home 60-bit

PROCESADOR
Intel Core i7-7700HQ / I5-7300HQ

MEMORIA RAM
16 GB DDR4 (ampliable a 32 GB)

PANTALLA
15,6 pulgadas Full HD (1.920 x 1.080) IPS LED-backlit TFT LCD

TARJETA GRÁFICA
NVIDIA GeForce GTX 1050 Ti con 4 GB de GDDR5 VRAM

SISTEMA DE AUDIO
Dos altavoces estéreos optimizados con sonido Dolby Premium

CAPACIDAD DE ALMACENAMIENTO
1 TB 2,5 pulgadas y 5.400 RPM de disco duro

WEBCAM
Con resolución HD (1.280 x 720) y HDR

CONECTIVIDAD
Bluetooth 4.0, Intel Dual Band Wireless-AC, 802.11ac/a/b/g/n

DIMENSIONES Y PESO
38,9 x 26,5 x 28 cm y 2,5 kg.

BATERÍA
4.605 mAh con tres células Li-ion

Títulos con multijugador local

ALTERNATIVAS A SWITCH PARA COMPARTIR EN CASA



Uno de los puntos fuertes de Nintendo Switch es la facilidad que ofrece para compartir partidas en casa. El multijugador local no es precisamente una tendencia del sector, pero sí existen otras opciones interesantes en plataformas diferentes. ¿Hace un pique?



SUPER MARIO KART 8

WII U

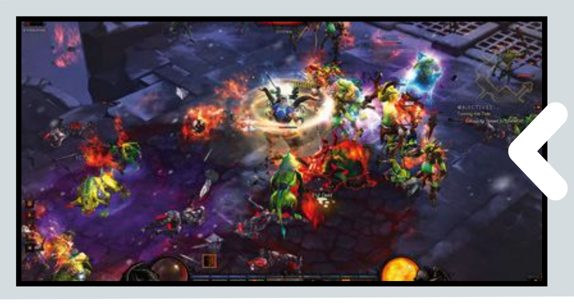
Un verdadero clásico que también tendrá una versión renovada en Switch. Cada carrera te enfrentará a un trazado plagado de ítems que recoger, tanto para ir más rápido, como para 'torpedear' a tus rivales. Es divertidísimo especialmente para jugar contra amigos.



ROCKET LEAGUE

PS4, XBOX ONE, PC

Este loco híbrido de Mario Kart y FIFA sigue siendo uno de los reyes en los eSports… Y también a la hora de jugar en casa. Muy divertido y frenético por su altísimo ritmo, ofrece además la posibilidad de jugar en modo cooperativo y formar equipo con tus amigos para enfrentarte online contra otros.



DIABLO 3

PS4, XBOX ONE, PC

No se puede decir que sea un título apto para todos los públicos, pero sí que dispone de uno de los modos cooperativos más brillantes, perfecto para amenizar una reunión de amigos. Y sin la necesidad de la incómoda pantalla partida. Rastrear mazmorras nunca fue tan excitante.



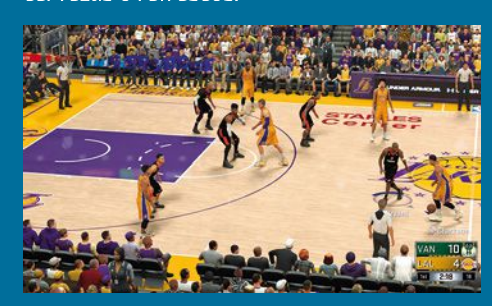
LITTLE BIG PLANET 3

PS4, PS3

La campaña de este juego que merece la pena que recuperes se puede completar junto a una serie de aliados, cada uno con sus propias habilidades. Pero lo realmente entretenido en este caso es intentar superar los niveles creados por otros usuarios, algunos prácticamente imposibles de lograr.

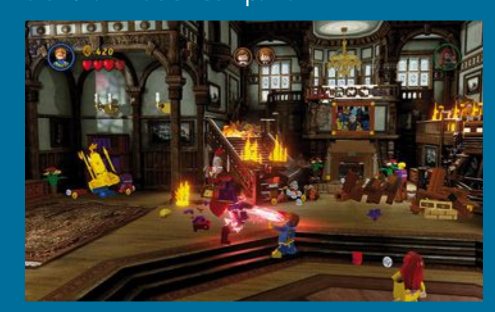
REINAN LOS DEPORTES

Además de los juegos que aparecen en esta lista, cualquiera de los títulos clásicos deportivos son ideales para competir contra y con amigos. FIFA, Pro Evolution Soccer, NBA 2K o Madden NFL son idóneos para disfrutar en el sofá entre aperitivos, cervezas o refrescos.



Y LOS LEGO

Una franquicia que ha basado parte de su éxito en plantear retos familiares cooperativos ha sido la de los juegos de LEGO. En ellos, los distintos jugadores deben trabajar en equipo, ofreciendo diversión 'blanca', válida para cualquier edad. No importa si escoges los de Batman, Harry Potter o Star Wars, estos juegos se disfrutan más en compañía.



SUPER SMASH BROS

WII U

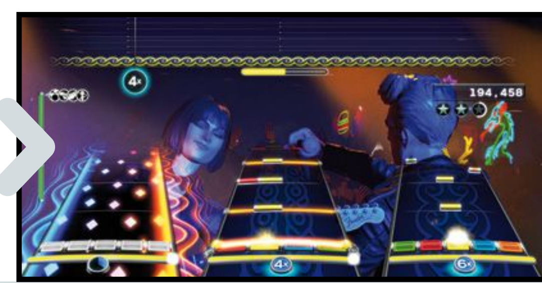


En realidad, podría valer cualquier juego de lucha, pero seleccionamos éste en el que puedes controlar a los personajes del universo Nintendo porque no te cansas de jugarlo, pudiendo combatir junto a otras tres personas. Una buena alternativa podría ser WWE 2K17, basado en el wrestling.

ROCK BAND 4

PS4, XBOX ONE, PC



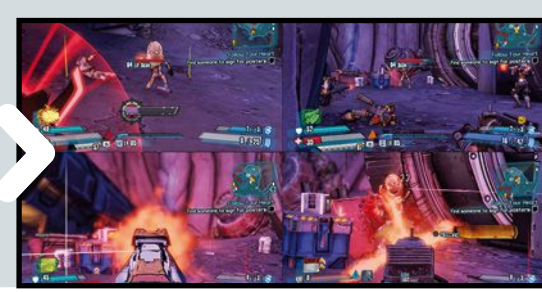


El pique en este juego es instantáneo. Hasta tres guitarristas pueden competir entre ellos. Aunque la máxima diversión se obtiene con la banda completa (dos guitarras, una batería y un micrófono). También nos valdría cualquier otro juego de cantar o bailar.

BORDERLANDS: THE HANDSOME COLLECTION

PS4, XBOX ONE, PC





Hasta cuatro jugadores pueden compartir partida y pantalla (dividida). Compartiendo la experiencia el nivel de los enemigos es muy superior, pero también las recompensas logradas al derrotarles. Y lo bien que lo pasan aquellos que combinan sus fuerzas para acabar con los 'malos'.

MINECRAFT

(PS4, PS3, PSVITA, XBOX ONE, XBOX 360, WIIU, PC



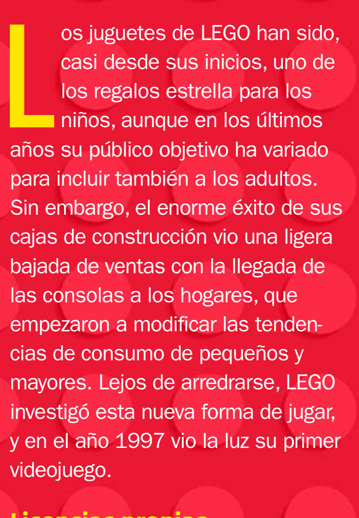


El mundo abierto de este fenómeno te permite combinarte con otros para recolectar recursos y construir juntos estructuras. Pero también existe la posibilidad de intentar acabar con tus compañeros. Hay un sinfín de posibilidades en este juego sin narrativa, ni final.

LEGO en los videojuegos

UN UNIVERSO DE BLOQUES EN TU CONSOLA

Cada videojuego de LEGO es un éxito asegurado. Sus mecánicas sencillas y su tono humorístico han llegado a jugadores de todas las edades. **Pero hubo vida antes de los títulos de Traveller's Tales.**



Los juguetes de LEGO han sido, casi desde sus inicios, uno de los regalos estrella para los niños, aunque en los últimos años su público objetivo ha variado para incluir también a los adultos. Sin embargo, el enorme éxito de sus cajas de construcción vio una ligera bajada de ventas con la llegada de las consolas a los hogares, que empezaron a modificar las tendencias de consumo de pequeños y mayores. Lejos de arredrarse, LEGO investigó esta nueva forma de jugar, y en el año 1997 vio la luz su primer videojuego.

Licencias propias

LEGO Island fue el estreno de la compañía en la industria de los videojuegos. Lanzado para PC y desarrollado por Mindgames, este título nos invitaba a realizar diversas actividades desde una perspectiva en primera persona. Competir en carreras, repartir pizzas y, por supuesto, construir. Debido a su gran aceptación, un año después llegaron LEGO Loco (Intelligent Games) y LEGO Creator (Superscape), centrados en la construcción. También lo hizo LEGO Chess (Krisallis Software) el primero en ampliar la oferta de la compañía dentro de su propia temática, al dejar de lado la construcción para adaptar el estilo LEGO a las características de un juego como el ajedrez.

LEGO ya había despegado dentro de la industria de los videojuegos, y su ritmo en lanzamientos fue constante. Antes de la llegada de TT Games cubrieron todos los campos posibles, incluidas las carreras de coches con LEGO Race, propuestas más infantiles con LEGO Mystyle Kindergarten y PlaySchool, que representaban las clásicas figuras de Duplo. Sin embargo, la compañía seguía perdiendo popularidad y decidieron afrontar un cambio radical. Los juguetes de LEGO Bionicles apostaban por una narrativa transmedia. Mientras que las construcciones aprovechaban el estilo Technic, los videojuegos contaban la historia de estas tribus (cada color se identificaba con un elemento). Bionicle se convirtió en la primera línea de LEGO en contar con una

PÚBLICO DIVERSO

Los jugadores de los títulos de LEGO eran niños en sus primeros momentos, dado el su carácter educativo. Sin embargo, con el paso de los años y la llegada de TT Games, este público se ha ido ampliando para incluir a adultos. A pesar de que los juegos tienen un tono ligero, ciertos guiños están pensados especialmente para los jugadores con unos cuantos años a sus espaldas.







GRANDES CIFRAS

LEGO ha comercializado ya cerca de 60 videojuegos con sus bloques como elemento principal, 29 de ellos desarrollados por TT Games. En total, han llegado a vender la friolera de 100 millones de copias en todo el mundo.



LEGO Island fue la primera incursión de la compañía en el mundo de los videojuegos. Su mapa estaba pensado para ser explorado y proponía actividades de todo tipo.







LEGO Star Wars: The Video Game supuso un punto de inflexión en los títulos de la compañía. La unión con TT Games se convirtió en una apuesta ganadora.

LA EXITOSA AVENTURA DE LEGO EN LA INDUSTRIA DE VIDEOJUEGOS COMENZÓ EN EL AÑO 1997.

historia original, dentro y fuera de los videojuegos, y consiguió por ello un éxito aceptable.

Expansión de horizontes

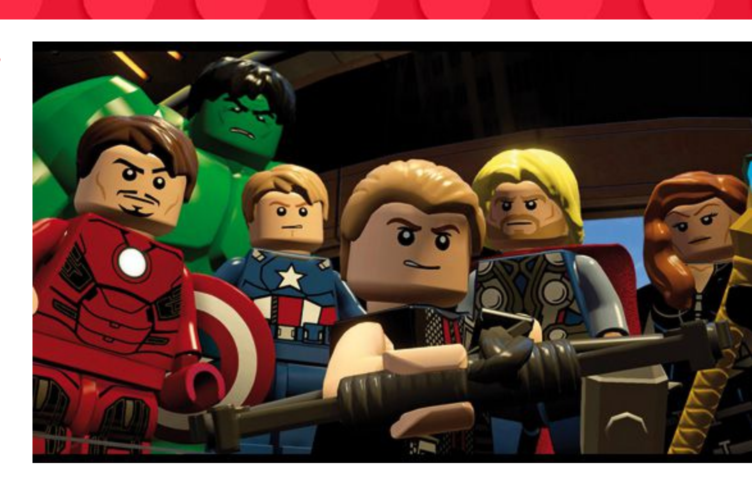
A pesar de la gran apuesta de LEGO por los videojuegos, ya estábamos en el siglo XXI y aún no habían conseguido despegar. Todos los títulos lanzados hasta entonces habían sido licencias propias de corte educativo para niños, una propuesta que no terminaba de cuajar. Hasta 2005, año en que LEGO llega un acuerdo con Traveller's Tale, cuya historia en los videojuegos se remontaba a los tiempos de la Amiga, para crear LEGO Star Wars: The Video Game, una licencia de LucasArts. Y el fenómeno estalló, llegando hasta la actualidad.

Este primer juego de Star Wars llevaba el estilo de las cajas de LEGO de la franquicia al mundo virtual, representando momentos de las películas pertenecientes a la primera trilogía (por orden cronológico). Controlando a Obi-Wan Kenobi, Anakin o Qui-Gon Gin entre muchos otros, recreábamos estos acontecimientos. Pero no fue sólo la adaptación de las películas a la estética LEGO lo que triunfó, sino sus sencillas mecánicas, su posibilidad de juego cooperativo y su gran sentido del humor. LEGO Star Wars: The Video Game fue el primer capítulo de una larga relación con algunas de las sagas cinematográficas más populares: Harry Potter, Indiana Jones, los super héroes de Marvel y DC…

Con el paso de los años, los juegos han evolucionado de manera muy poco sustancial. Las mecánicas y el tono permanecen igual, siendo la llegada de las voces el único cambio verdaderamente importante en estos juegos. La temática también ha permanecido invariable hasta 2016, año en el que los juegos de LEGO dejaron de compartimentarse por películas para crear un universo que las unía a todas: LEGO Dimensions, ese sueño hecho realidad de muchos fans de estas construcciones y, por supuesto, sus figuras, puesto que adoptaba también el esquema de Skylanders o Disney Infinity con personajes inesperados pero muy populares, como Doctor Who, Chell de Portal, Cazafantasmas, Marty McFly de Regreso al Futuro…



Los Superhéroes de Marvel también han tenido sus propias aventuras. En este caso dos, una centrada en la franquicia en sí, mientras que la otra toma como modelo la película Los Vengadores.



EL 'BOOM' DEL LADRILLO

LEGO Worlds

En todos estos años, los juegos de LEGO han tocado muchos palos y presentado múltiples propuestas, ya sea en género, modos, o franquicias. La forma en que han ido adaptando diversos mundos, desde LEGO Island hasta Dimensions muestra un claro destino, que toma forma en **LEGO Worlds: la posibilidad de hacer lo que quieras dentro de un mundo virtual formado por estas piezas de construcción. Casi podríamos hablar de una vuelta a los orígenes, pero a lo grande.**

En este nuevo proyecto, lo verdaderamente importante es que el jugador sienta que tiene completa libertad para actuar y crear como quiera. Adoptando la fórmula de generación procedimental de mundos de su 'primo' Minecraft, el jugador se encontrará en escenarios completamente distintos unos de otros en los que perderse o realizar algunas de las múltiples actividades propuestas. Para empezar, cuenta con herramientas de edición a pequeña o gran escala, lo que permite modificar la estructura geográfica del mapa, modelando el terreno, creando islas, ríos u océanos… así como construir ciudades desde cero, bloque a bloque, o empleando los 'packs prefabricados', muchos reconocibles de cajas que se han comercializado a lo largo de los años. La vertiente de exploración supondrá una de las partes fundamentales de LEGO Worlds, al ser necesaria para encontrar los planos ocultos para construir elementos más variados, desde vehículos a animales que den vida a nuestro mundo.

LEGO WORLDS ES ESE SUEÑO DE CUALQUIER AMANTE DE LAS CONSTRUCCIONES DE LEGO.



▲ **Para construir tendremos que encontrar planos ocultos en los mapas.** Convertirse en un maestro constructor no está al alcance de cualquiera que no se esfuerce.

No obstante, construir no es lo único que puede hacerse en el juego. En cualquier momento podemos dejarlo todo a un lado para participar en carreras, explorar el océano con un submarino, cumplir toda clase de retos… ¡Y destruir! Porque, por supuesto, un título de LEGO no



▲ **En cualquier momento podremos deshacer nuestras construcciones y volver a empezar.** O destruirlas poco a poco, como nos apetezca más.

estaría completo sin esa parte de destrucción que es inherente tanto a los mundos virtuales como a los juguetes físicos.

Imaginación compartida

Los juegos de LEGO, especialmente desde la llegada de TT Games, han incluido la posibilidad de jugar en modo cooperativo, algo que regresa en LEGO Worlds. No obstante, esta vez cambia la conexión local por una online, de manera que un jugador podrá entrar en la partida del otro. ¿Qué posibilidades ofrece? El jugador invitado tendrá las mismas posibilidades de interacción que el anfitrión, para explorar, construir o destruir a su gusto y participar en diversas actividades competitivas que pongan a prueba sus habilidades. ■

COMPARTE CON LA COMUNIDAD

Con la llegada del cooperativo online de LEGO Worlds, la desarrolladora también ha creado un espacio para la comunidad, donde los jugadores podrán compartir todos sus diseños y construcciones.

INVESTIGA

Cada mundo generado está repleto de elementos que lo hacen único, desde su vegetación hasta sus animales. Explorar cada rincón será fundamental para encontrar las piezas de construcción necesarias para crear nuevos elementos.



La VFO primera liga profesional de fútbol virtual

ENFRENTARÁ A LOS MEJORES JUGADORES DE FIFA 17

La VFO es el nuevo modo competitivo de FIFA 17, la liga profesional de fútbol virtual en la que participan diferentes equipos organizados en seis divisiones.

POR **IGNACIO ESPUELAS**

Cada equipo está compuesto por 11 jugadores y cada uno de ellos controla a su propio jugador, el cual ha sido creado previamente en 'Clubes Pro', modo de juego de FIFA en el que se basa la VFO. De esta forma, se aprecia una experiencia mucho más realista a la hora de jugar, ya que son 11 contra 11. Además, se han involucrado equipos profesionales (x6tence), grandes marcas (Philips HUE) y, sobre todo, grandes clubes de fútbol. Entre ellos: Valencia, Villarreal, Betis, Cádiz, Espanyol, Zaragoza, Levante, Real Sociedad, Sevilla, Sporting, Nastic, Reus y UCAM Murcia. Todos estos, al ser fundadores, comienzan en la primera división. Los partidos de liga tienen lugar de lunes a miércoles. Es decir, hay tres jornadas por semana. Se juegan a las 23:10, exceptuando el '#partidazoVFO', que se juega a las 23:40. Cada día hay un encuentro especial en cada plataforma: en Xbox One, en PS4 y en PC, que se retransmite a través de Twitch. Podremos disfrutar de esta competición hasta el 3 de abril, fecha en la que concluirá con su última jornada, la 26.

Y la Copa

También se juega una copa, la MaGiCz-SaL-vA. La VFO ha decidido que, en su primera edición, la copa tenga un nombre conmemorativo. Porta el gamertag de Salva Oliveras, exjugador del FRL Team que falleció el año pasado en un accidente de tráfico. Además, también han decidido retransmitir el primer partido del FRL Team e inspirarse en su avatar para escoger el diseño del primer trofeo de la Copa. En próximas ediciones el nombre podrá ir cambiando, no siempre será el mismo, y así cada competición será única. En cuanto a las fechas, en PS4 comenzó el 9 de febrero debido al gran número de equipos participantes en esta plataforma. Se jugaron dos fases previas (el 9 y el 12 de febrero) antes de los 1/32 de final. Mientras que en Xbox One y en PC, el torneo comenzó el día 16 de febrero con los 1/32 de final. Todos los encuentros se juegan bajo el formato de ida y vuelta. La ida se juega a las 23:00 h. y la vuelta tiene lugar media hora después, a las 23:30 h. La Copa concluye el martes 4 de abril, día de la gran final. ■



LAS SIGLAS QUE COMPONEN EL NOMBRE 'VFO' SIGNIFICAN VIRTUAL FOOTBALL ORGANIZATION

▼ La competición no sólo está formada por grandes equipos, sino que también tendrá espacio para los no profesionales. 11 jugadores de FIFA 17 podrán fundar uno e inscribirlo en la competición sin coste alguno.



MUY RENOVADA

Fruto de la colaboración entre la Liga de Videojuegos Profesional y la compañía de telecomunicaciones Orange, nació la Superliga Orange. Dejando atrás la División de Honor, la 'SLO' cuenta con una mejor producción audiovisual, una mayor distribución de los contenidos y un torneo aún más profesional.

EN GAMERGY SURGE EL CAMPEÓN

Luego de 4 meses de competición, los cuatro mejores equipos clasifican a la Final Superliga Orange (nuevo nombre de la clásica Final Cup). Como es habitual desde 2014, Gamergy albergará el torneo que decide al campeón de liga, del 30 de junio al 2 de julio.

Comienza la Superliga Orange de CoD



LA 12ª TEMPORADA ESTÁ EN MARCHA

Call of Duty tiene en España una competición consolidada y que es referente mundial: la Superliga Orange. Repasamos los ocho equipos participantes, entre los que saldrá el campeón tras 4 meses de partidos y rivalidades.

POR **SEBASTIÁN CERDA**



SEBASTIÁN CONTRIBUYE EN eSPORTS SPAIN, WEB LÍDER EN VIDEOJUEGOS Y DEPORTES ELECTRÓNICOS.



Team Heretics, a revalidar su título

El joven club Team Heretics es el vigente campeón de Call of Duty en la LVP. El equipo galáctico formado por JurNii, Lucky, Oney y Pabloskis compite desde hace dos temporadas, y lo seguirá haciendo en la nueva Superliga Orange. ¿Revalidarán su título?



Giants Gaming quiere su trono

El éxito de Team Heretics amenaza el reinado de los pentacampeones. En la última Final Cup, Giants cayó eliminado por primera vez en su historia. Confiando en su equipo estelar (Lgend, MethodZ, Sammy y Tojor) e incorporando al joven jugador YaKo, los gigantes buscarán recuperar el trono.



Un campeonato esquivo para eMonkeyz

En las últimas tres Final Cups, eMonkeyz quedó a las puertas del título de campeón (dos como finalista y una como semifinalista). Con la salida de Katru y YaKo, dos piezas fundamentales del equipo, los monos recurrieron a CooperZ y xCaLa para acompañar a iDaaNieeL y SupeR.



Veteranía y juventud en Baskonia

Las últimas dos temporadas de Baskonia han sido para el olvido. Contaron con un equipo muy competente, pero que no traducía sus ganas en éxitos. Para la Superliga, los búlgaros EupHo y GameR abandonaron el club, y en su reemplazo llegaron Bayon y Katru, dos jugadores con potencial. Junto a los veteranos FlexZ y peLukaa quieren dar la sorpresa.





Buenas sensaciones en KIYF

Luego de alcanzar las semifinales en la anterior Final Cup, KIYF sufrió básicamente un desmantelamiento. Con el pasar de las semanas, el club logró repatriar a dos jugadores insignes de su anterior equipo (Dirty y DrumpZ) y anexó a otros dos muy capaces, cuyos equipos descendieron la temporada pasada (Cosmo y Nvidiouz).



Hambre de triunfo en PAM

PAM se ganó el apodo de 'matagigantes' luego de eliminar a Giants de una Final Cup por primera vez en la historia. Sin embargo, de aquel equipo sólo quedan dos jugadores, Buka y Glaaix. Con la incorporación de EupHo y Sukry, PAM quiere comerse el mundo.



Un Team MRN explosivo

Los jóvenes Ananda, GeNoX, Machete y xNaaNo consiguieron el ascenso a la Superliga en la pasada Gamergy. Al poco tiempo, Ananda abandonó el barco y se unió Supraaz, un gran jugador que no ha encontrado un equipo a su medida. Para esta temporada, Team MRN les da la bienvenida.



La ambición de Movistar Riders

La apuesta de Movistar por los eSports supuso el surgimiento de un nuevo club: Movistar Riders. Para competir en la Superliga, ficharon al segundo equipo ascendido la temporada pasada, formado por MeyeR, Mitoh, PuNi y Rick. La mayoría cree que serán los colistas de la temporada, pero ellos confían en destrozar estos pronósticos.



Las 5 razones del éxito de WORLD OF TANKS

140 MILLONES DE PERSONAS JUEGAN A ESTE FENÓMENO GLOBAL

Este verano cumplirá siete años desde su lanzamiento, pero el ciclo de vida de WoT parece lejos de agotarse. Su base de jugadores no deja de crecer, alcanzando cifras de récord. **En el mundo de los videojuegos este es un fenómeno único y difícil de explicar. Difícil pero no imposible. Aquí tienes algunas de las claves de su éxito.**

1 Un nicho gigante

El público al que está enfocado World of Tanks está bastante definido, aunque en una base de jugadores formada por unos 140 millones de personas (cuentas registradas), la homogeneidad es imposible. En cualquier caso, el perfil más frecuente de jugador es el de un hombre de más de treinta años, con no demasiado tiempo para jugar y poder adquisitivo suficiente como para gastarse dinero en conseguir su tanque favorito, o subir más rápido de nivel. Mientras que la mayoría de las compañías enfoca sus esfuerzos en atraer a jugadores jóvenes, Wargaming dirige su punto de mira hacia otra parte… con excelentes resultados a nivel de repercusión y económico.

2 Menos frenético

Esto está relacionado directamente con el 'target' al que se dirige este título. En lugar de un juego frenético, WoT es pausado y estratégico, premiando el trabajo en equipo sobre la destreza individual. Hay numerosos modos de juego para encontrar el que más se adapte a nuestros gustos y la base está en conducir y disparar un tanque manejado con vista en primera o tercera persona. Posicionarse y adaptarse a las características del terreno son aspectos esenciales para triunfar. No es necesario aporrear el mando o el teclado con un ritmo elevado para jugar. Al contrario; los tanques se mueven a la rapidez lógica de uno (relativamente lento) y la velocidad de reacción tiene menos importancia que la inteligencia táctica, por ejemplo. Además, las distintas rondas son breves (unos 10 minutos), ofreciendo la posibilidad a aquellos que tienen poco tiempo de completar una batalla rápidamente.

MÁS DE 300 MODELOS

Los jugadores tienen a su disposición más de trescientos tanques y carros de combate de Estados Unidos, Alemania, Francia, el Reino Unido, China, Japón, Checoslovaquia y la Unión Soviética. Y es una cifra que no deja de crecer a base de nuevas actualizaciones.



3

'Free to win'

El jugador que se asoma por primera vez a World of Tanks descubre que los pasos iniciales son muy sencillos, teniendo que escoger un país y un modelo de tanque, y empezar a combatir para subir de nivel y recibir recompensas. Pero también es consciente de que no tiene obligación alguna de gastar dinero para disfrutar del juego. Nunca. De hecho, Wargaming admite que en torno al 75% de sus usuarios jamás les ha pagado. Aún así, cuidan a estos clientes. Disponer de una comunidad tan amplia fomenta la competitividad, incitando a aquellos que sí están dispuestos a gastar, a que inviertan para tener más modelos o mejorar su nivel. En todo caso, esta adquisición no supondrá una ventaja muy significativa. Un jugador que no 'meta' dinero real en el juego puede lograr exactamente lo mismo que otro que sí lo haga. Sólo tardará más en conseguirlo. Es decir, que el dinero compra tiempo. Los jugadores ávidos pero con pocos minutos libres son los perfectos candidatos a pasar por caja para hacerse con ítems que acorten procesos de mejora.

4

Enfocado a los eSports

Con el auge de los eSports, World of Tanks fue uno de los primeros juegos que desarrollaron una competición profesional a nivel mundial con una Final que llena pabellones y reparte mucho dinero en premios. Aunque su repercusión en el mundo de los eSports no sea similar a la de otros títulos, WoT disfruta de uno de los torneos más multitudinarios y asentados del panorama competitivo de videojuegos, dominada claramente por equipos de Europa del Este, donde la pasión por este título raya la locura.

5

Componente histórico

En confrontación al diseño colorista y con aroma infantil de buena parte de los juegos que triunfan en competiciones online, WoT apuesta por los gráficos hiperrealistas. Los diferentes modelos de tanques y carros de combate son representaciones de vehículos reales, que han participado en conflictos bélicos. Los amantes de la historia y de contiendas como la Segunda Guerra Mundial suelen comenzar a jugar a World of Tanks atraídos por su aroma a tiempos pretéritos. Además, hay muchos países en los que los tanques de juguete siguen siendo uno de los más populares entre los niños. Niños que acaban creciendo y que quieren vivir algo parecido a las sensaciones de manejar un carro de combate en una batalla.

MULTIPLATAFORMA

World of Tanks comenzó siendo un juego de PC, y la gran mayoría de sus jugadores siguen usando esta plataforma para participar en batallas acorazadas. El título ha ido ampliando su presencia con versiones para smartphone, PS4 o Xbox One.

El legado de Wii U

UN REPASO A SUS 10 OBRAS MAESTRAS

Ya está. Se acabó. Nintendo ha anunciado que The Legend of Zelda: Breath of the Wild será su última producción para Wii U. Y es algo lógico puesto que con la llegada de Switch la compañía de Super Mario va a dedicar todos sus esfuerzos en alimentar a su nueva máquina... y a Nintendo 3DS, tampoco la olvidemos. Por eso hemos querido repasar los títulos que nos ha ofrecido. ¡Y qué juegos! Os dejamos las diez producciones exclusivas de Wii U que más nos han hecho disfrutar.

POR **SERGIO MARTÍN**



Mario Kart 8

Posiblemente se trata del juego más redondo que nos ha dejado Wii U. Ya sea jugando en individual como, por supuesto, contra rivales de todo el mundo, este festival de diversión sobre todo tipo de karts pasará a la historia de los 'arcades' de velocidad.

Además y en nuestra opinión, se trata de la mejor entrega de la saga hasta la fecha (y eso es mucho decir) con todo lo que esta afirmación trae consigo. Sus cualidades son innumerables, desde la maestría con que fueron diseñados los circuitos a la increíble cantidad de personajes controlables, opciones de personalización de vehículos y, por qué no decirlo, su excelso nivel técnico: es el título más bonito de Wii U sin discusión. Y como guinda, ¡el guiño a F-Zero que nos llegó a través del primer set de contenido adicional nos dejó a todos maravillados!



Bayonetta 2

Platinum Games firmó su mejor obra (al menos eso pensamos la mayoría) con Bayonetta 2, un título que debido a su exclusividad en Wii U creó cierta polémica y acabó convirtiéndose en objeto de deseo de los jugadores más expertos de la plataforma. Nintendo se apuntó un buen tanto con esta increíble exclusiva, que motivó que más de uno se hiciera con la consola sólo para poder disfrutar nuevamente de la compañía de la sensual bruja creada por Platinum Games. Y no nos extraña nada dado que, aunque parezca mentira, el estudio japonés se las ingenió para dar vida a una segunda parte que superó en todos los apartados a la sobresaliente primera entrega. Una aventura 'hack'n slash' que, para muchos, sigue siendo la mejor dentro de su género.

Splatoon

La capacidad que posee la Gran N de crear nuevas franquicias de éxito no tiene comparación con ninguna otra compañía desarrolladora. Y Splatoon es uno de los ejemplos más claros de esto que afirmamos. ¿Por qué vamos a hacer las cosas como los demás pudiendo hacerlas a nuestro estilo? Eso es lo que piensa Nintendo muchas veces antes de acometer un nuevo desarrollo, una forma de diseñar videojuegos que les permitió dar una vuelta de tuerca al tan popular y saturado género de los 'shooters'. Protagonizado por los Inklings, unas criaturas únicas a medio camino entre los calamares y los humanos, pudimos disfrutar de batallas de tinta por equipos que han pasado a la historia de esta industria. Un excelso 'shooter' para todo tipo de usuarios.

The Legend of Zelda: The Wind Waker HD

Link no podía faltar en esta recopilación. Y es que a pesar de no disfrutar de una nueva entrega propiamente dicha hasta justo el canto del cisne de esta consola (recordad que Breath of the Wild será el último juego de Nintendo para Wii U), sí que protagonizó varias remasterizaciones.
Y la más imponente, cautivadora y sublime fue The Wind Waker, conversión del gran clásico de GameCube que llegó a Wii U con ligeros cambios en su desarrollo para hacerlo menos pesado en su parte final y, cómo no, ¡un apartado visual increíble! Los 1080p de resolución nativa y 60 cuadros por segundo consiguieron convertir a esta aventura en una especie de película de dibujos animados interactiva que nos regaló secuencias de una gran belleza. Si el original ya fue magnífico, esta versión fue del todo memorable.

MENCIONES DE HONOR

Puede que no alcancen el Top 10, pero estos títulos también merecen nuestro reconocimiento por su tremenda calidad.

Pikmin 3. Los queridos Pikmin regresaron con una tercera entrega que mejoró en todo a las dos primeras ediciones. Un título que combina numerosos elementos con un encanto especial.



Paper Mario: Color Splash. Mario protagoniza una aventura con tintes (¡y nunca mejor dicho!) de rol repleta de simpatía y un gran sentido del humor. El sistema de combate es tan adictivo como sencillo.

Yoshi's Woolly World. Otro título de plataformas de tradición 2D protagonizado en esta ocasión por el dinosaurio más famoso del mundo Nintendo. Algo facilón pero muy bien concebido.

The Wonderfull 101. Una locura sensacional de Platinum Games que pasó sin pena ni gloria pero que, aquellos que la disfrutamos hace ya bastantes años, lo pasamos realmente bien con su original propuesta.



Captain Toad: Treasure Tracker. Este curioso personaje se marcó una gran aventura algo sencilla pero tremendamente cautivadora y llena de puzles que ir resolviendo. Un título que posee un encanto especial.



Donkey Kong Country: Tropical Freeze

Otro peso pesado (y con todas las de la ley) dentro del mundo Nintendo es este gorila llamado Donkey Kong. Un personaje que si ya nos sorprendió en Wii con Donkey Kong Country Returns, en Wii U nos dejó con la boca abierta con su aventura plataformera en 2D. El excepcional equipo Retro Studios puso su sello en una de las mejores aventuras de este tipo jamás concebidas ya no sólo en Wii U, sino en cualquier otro formato. Un viaje inigualable que condensó en el mismo título toneladas de diversión y simpatía, un desarrollo verdaderamente variado y sugerente, una concepción de niveles ejemplarizante y un apartado gráfico colosal. ¿Pero sabéis qué es lo que más nos gustó de todo el juego a algunos de nosotros? Su sobresaliente e infravalorada banda sonora concebida por David Wise.





Super Smash Bros.

Uno de los juegos más aclamados de Wii U tiene como protagonistas a decenas de personajes muy conocidos del mundo Nintendo… Así como varias estrellas invitadas de otras compañías. Super Smash Bros es oro puro, título que también se editó en Nintendo 3DS. Desde la entrega para GameCube no disfrutábamos de una edición tan redonda y magníficamente recreada de esta franquicia. Una auténtica maravilla ideada nuevamente por Masahiro Sakurai. Una de sus mejores virtudes es que puede ser disfrutado por todo tipo de jugadores, desde los menos habilidosos a consagrados jugadores profesionales, algo que pocos juegos (y menos de este estilo) consiguen alcanzar. Un fuera de serie.

Super Mario 3D World

Otro juego absolutamente magnífico en toda su dimensión. Aquellos que lo jugamos disfrutamos de un diseño de niveles increíblemente variado, mecánicas súper adictivas y magníficamente plasmadas y una simpatía 'made in Nintendo' tremenda.

¡Pero Nintendo no se conformó sólo con eso! El modo multijugador para un máximo de cuatro jugadores simultáneos estaba perfectamente medido y ejecutado, modalidad que muchos de nosotros hemos podido degustar en compañía de sobrinos, hermanos, amigos, hijos y demás. Sin embargo para muchos usuarios 'hardcore' lo mejor del juego era la gran cantidad de fases extra que trajo de serie… Incluyendo los infernales niveles que formaban parte del mundo Corona. Un título que nos ha marcado a muchos de nosotros por diversos motivos.



Xenoblade Chronicles X

Muchos jugadores de Wii se frotaron los ojos cuando vieron Xenoblade Chronicles, título que se convirtió en uno de los mejores JRPGs modernos de todos los aparecidos en últimos años... Y que recibió una excelente continuación en Wii U tiempo después. Sin llegar a sorprender tanto como lo hiciera su predecesor por motivos evidentes, lo cierto es que esta odisea de Monolith Soft se convirtió en una de las más extensas de todo el catálogo de Wii U... y del resto de formatos. Un viaje en el que podíamos recorrer mundos tan amplios como bellamente plasmados, dialogar con multitud de personajes secundarios y vivir todo tipo de aventuras espaciales. Un juego muy especial y bastante 'hardcore' que demostró lo que Wii U podía dar de sí en este tipo de obras de rol.

New Super Mario Bros U

Uno de los títulos de lanzamiento de Wii U que puede que no vaya a ser recordado como lo que es: un auténtico clásico de las plataformas 2D. Y es que Mario dejó claro en esta aventura que sigue siendo el mejor en su terreno y que no hay nadie como él a la hora de saltar. Uno de los aspectos más destacados de este juego es que, a pesar de pertenecer a la saga New Super Mario Bros (una serie bastante moderna), lo cierto es que el desarrollo del título nos recordó mucho a lo vivido en SNES en Super Mario World, uno de los mejores juegos de plataformas 2D de todos los tiempos. Además se introdujeron varias mecánicas nuevas y, por supuesto, un modo multijugador, siendo un juego bastante divertido y más extenso de lo que pudiera parecer en un primer momento.

The Legend of Zelda: Twilight Princess HD

Otra versión en alta definición versionada para Wii U de una gran aventura de Link, The Legend of Zelda: Twilight Princess HD, una de las entregas más oscuras de la serie. Un título que, sin llegar a alcanzar la calidad de la anterior remasterización de Zelda, fue un gran juego.

La capacidad de Link para transformase en un lobo fue una de las grandes novedades que fueron introducidas en este clásico original de GameCube y Wii... así como la introducción de uno de los personajes más llamativos de toda la saga: Midna. Esta versión recibió mejoras estéticas muy evidentes y, también, fue retocado desde el punto de vista jugable para que ciertas tareas algo engorrosas que fueron concebidas para la aventura original no lo fueran tanto en esta ocasión. No es la mejor entrega de esta franquicia, pero sigue siendo un título sobresaliente.

¡TAMBIÉN EN DIGITAL!

Además de estos títulos, Wii U nos ha dejado otras maravillas lúdicas de origen digital (aunque algunas acabaron llegando también en formato físico). Os las mostramos.

Fast Racing Neo. A falta de F-Zero, este 'arcade' de velocidad nos dejó estupefactos por su gran sensación de velocidad e increíble apartado técnico.



Affordable Space Adventures. Una aventura realmente apasionante de desarrollo 2D donde la exploración y el misterio nos atraparon sin remisión.

New Super Luigi U. Una expansión para New Super Mario Bros U protagonizada por Luigi con más chispa y un nivel de dificultad más elevado.

Pullblox World. Esta producción de Intelligent Systems es uno de los mejores juegos de puzles jamás diseñados para esta consola.



NES Remix 1 y 2. Minijuegos clásicos basados en las grandes obras de la consola de 8 bits de Nintendo. ¡Nos encantan!

¿Tiene Switch pocos juegos de salida?

COMPARAMOS LOS TÍTULOS DISPONIBLES EN EL LANZAMIENTO DE OTRAS PLATAFORMAS

El anuncio del catálogo de salida de Switch ha levantado cierta polvareda. ¿Sólo cinco juegos de salida teniendo en cuenta los 'indies'? Sí, está The Legend of Zelda: Breath of the Wild, pero los otros títulos pueden dejarte frío. Además, hay un guiño a la vieja escuela (Super Bomberman R) que no ha parecido contentar al jugón medio, ese que le encuentra problemas a prácticamente cualquier noticia.



POR **JAUME ESTEVE**

Fueron siempre tan escuetos los lanzamientos de las consolas? En los últimos años y generaciones nos hemos malacostumbrado a que cada nuevo hardware llegara con un surtido de obras muy nutrido para que todo tipo de jugador encontrara algún título apetecible. Pero no siempre fue así. Los lanzamientos de las consolas en los ochenta y primeros noventa lo demuestran, especialmente en sus variables japonesas. Al aparecer primero en el lejano Oriente, los catálogos eran más ligeros que los que llegaban a Occidente, habitualmente unos meses o años más tarde, y con tiempo suficiente para que algún estudio pudiera sacarse alguna novedad de la manga. El próximo día que te digan que Switch tiene un catálogo escaso, recuerda que siempre puedes decir que la NES todavía salió con menos juegos en Japón.

NES y Master System: 5 juegos entre las dos

Resulta curioso comprobar los catálogos de salida de dos de las máquinas que popularizaron a Nintendo o Sega. Cuando la gran N lanzó la Famicom en el mercado nipón, lo hizo con sólo tres títulos: Donkey Kong, Donkey Kong Jr. y Popeye. Master System, que supuso una continuación respecto a la SG-1000 de SEGA, lo hizo aún con menos juegos de estreno. Fueron dos: Hang-On y Teddy Boy Blues. Entre ambas consolas hubo unos meses de diferencia. Si la Famicom llegaba a las tiendas en julio del 83, la Master System lo hacía en octubre de 1985. Ambas contaban con una característica similar: en su catálogo de lanzamiento se apostaba por 'ports' de máquinas recreativas para atraer al jugador y convencerle de que podía jugar en casa a esos mismos juegos que le obligaban a gastarse un dineral en los salones recreativos. No fue hasta los primeros años de este siglo cuando el rendimiento de consolas y recreativas se igualó, por lo que aquellos primeros intentos, aunque tímidos, iban enfocados al jugador más 'hardcore'.





EL ESPAÑOL QUE SE COLÓ EN LA FIESTA

Fue Novarama en el estreno de PS Vita y lo hizo con Reality Fighters. Un juego de realidad aumentada que utilizaba algunas de las nuevas características de la portátil de Sony.

Super Nintendo y Mega Drive: más de lo mismo

Quien piense que esa situación se corrigió a finales de la década de los ochenta y principios de los noventa, se equivoca. Las dos consolas que marcaron la cuarta generación desde un punto de vista comercial también llegaron al mercado con un catálogo muy escueto. Es más, ambas plataformas combinadas contaron con los mismos juegos de salida que sus antecesoras: cinco. En el caso de Super Nintendo fueron Super Mario World y F-Zero (que bien podían valer su peso en oro) los que venían con la consola, aunque Mega Drive tampoco llegó con malos nombres bajo el brazo: Space Harrier II, Super Thunder Blade y Altered Beast. Si echamos un vistazo a los lanzamientos europeos de ambas, podemos encontrar notables diferencias. Mega Drive aterrizó en Europa un año más tarde, tiempo que SEGA empleó en

▸ **La legendaria NES se lanzó en 1983 en Japón, con sólo tres juegos, entre los que estaba Donkey Kong.** En su llegada a Europa, más de tres años después, fueron ocho los títulos disponibles desde el primer día, entre los que destacaba especialmente Super Mario Bros.

EN EL DÍA 1

VIDEOCONSOLA	FECHA DE LANZAMIENTO*	Nº DE JUEGOS
NES	15/07/1983 (Japón)	3
Master System	20/10/1985 (Japón)	2
Mega Drive	29/10/1988 (Japón)	3
Super Nintendo	21/11/1990 (Japón)	2
PlayStation	03/11/1994 (Japón)	8
Saturn	22/11/1994 (Japón)	4
Nintendo 64	23/06/1996 (Japón)	3
Dreamcast	27/11/1998 (Japón)	4
PlayStation 2	04/03/2000 (Japón)	10
GameCube	14/09/2001 (Japón)	3
Xbox	15/11/2001 (EE.UU.)	21
Xbox 360	22/11/2005 (EE.UU.)	18
PlayStation 3	11/11/2006 (Asia)	5
Wii	19/11/2006 (EE.UU.)	21
WiiU	18/11/2012 (EE.UU.)	34
PlayStation 4	15/11/2013 (EE.UU.)	26
Xbox One	22/11/2013 (EE.UU.)	22

* Entre paréntesis, el primer territorio donde fue lanzada la consola.

ajustar títulos como Alex Kidd in the Enchanted Castle, Columns, Golden Axe, Space Harrier II o Thunder Force II. En el caso de Super Nintendo sí que hubo diferencias. La consola tardó medio año entre su lanzamiento japonés (noviembre de 1990) y el europeo (abril del 91) y sólo vino con otra novedad bajo el brazo: el aclamado Super Tennis. Quizá el mercado más afortunado de salida fue el estadounidense, que recibió Pilotwings, SimCity y Gradius III.

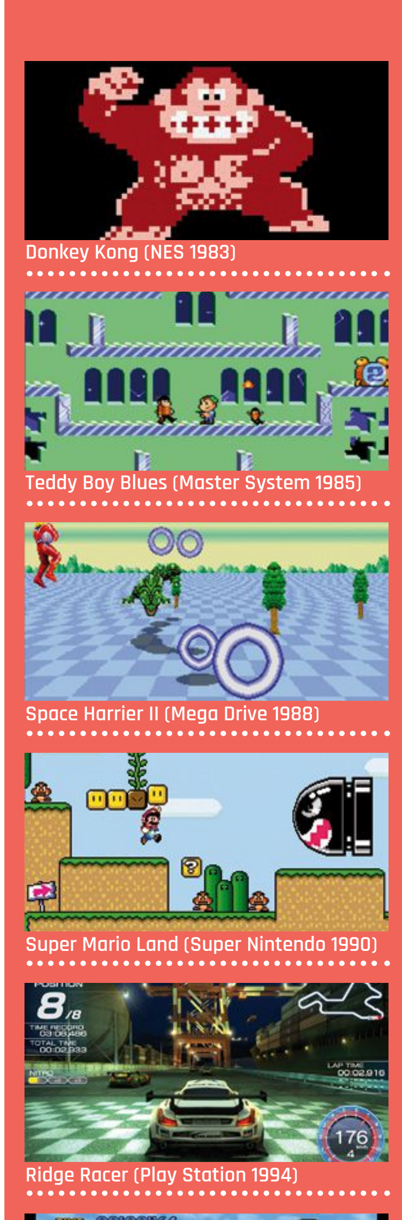
Llega Sony y comienza el baile

La aparición en escena del coloso nipón alteró las reglas del juego escritas hasta la fecha. No es de extrañar que Nintendo volviera a apostar por una política de moderación a la hora de lanzar Nintendo 64. Llegó al mercado en junio del 96 con sólo tres juegos: Mario 64, Pilotwings 64 y otro título basado en un juego de mesa local. Un año más tarde, en marzo del 97, los jugadores europeos tenían también la posibilidad de jugar a FIFA 64, Turok, Star Wars: Shadows of the Empire o un título de hockey protagonizado por Wayne Gretzky.

¿Qué hizo Sony? Cambiar las reglas del juego y apostar por un catálogo de salida algo más numeroso. Con la primera PlayStation tampoco tiraron la casa por la ventana, pero tuvo ocho juegos de salida, entre los que destacaba Ridge Racer. En el estreno europeo, que se produjo con nueve meses de diferencia respecto al nipón (los que fueron de diciembre del 94 a septiembre del 95), hubo otros ocho títulos con una dosis aceptable de calidad: Ridge Racer repetía junto a Wipeout, Battle Arena Toshinden o 3D Lemmings.

Cada vez más juegos de salida

La tendencia se ha convertido en habitual en las últimas generaciones y las consolas han llegado al mercado cada vez con más juegos. PlayStation 2 llegó a Europa con 16 juegos de salida aunque llaman la atención los 32 que tenía PS Vita cuando llego a las tiendas. Tanto PS4 como Xbox One continuaron en esa línea cuando se lanzaron, con días de diferencia, a finales de 2013. La primera tenía un catálogo de 26 títulos (con Knack como exclusiva más destacada) mientras que la segunda lo hizo con 22 y Forza Motorsport 5 o Ryse como grandes reclamos. ¿Parece exiguo el catálogo de Switch de salida? Puede serlo, pero lo importante en estas carreras no es el inicio, sino el final. ■



Donkey Kong (NES 1983)

Teddy Boy Blues (Master System 1985)

Space Harrier II (Mega Drive 1988)

Super Mario Land (Super Nintendo 1990)

Ridge Racer (Play Station 1994)



Pilotwings (Nintendo 64 1996)

▲ **La historia demuestra que Switch no parte con menos títulos disponibles que otras plataformas.** En realidad, la mayoría de las videoconsolas se lanzaron con muy pocos juegos. Aunque algunos sean auténticas joyas.

PREOCUPA LA FALTA DE FECHAS

Bruno Sol, coordinador de contenidos de Retro Gamer y conocedor de la historia de Nintendo, echa de menos concreción en los títulos 'third party', pero aplaude la apuesta por exclusivas. "¿Para qué narices quieres un Call of Duty que se a ver y jugar peor que en PS4 y Xbox One?". Y pone un ejemplo para apoyar su tesis: "Batman y Darksiders enfangaron la imagen de Wii U en lugar de resaltar sus virtudes".

INDIES al rescate

CUANDO DAVID ENSEÑA Y GOLIAT APRENDE

Los independientes existen desde los albores de la historia de los videojuegos, pero fue en 2008 cuando esa tendencia se convirtió en fenómeno. **Una explosión de contenido fresco y creativo que ha dejado su huella con numerosos éxitos, influyendo en la industria e inspirando a los mayores y más reputados estudios. Vamos a repasar géneros que gracias a este fenómeno disfrutan de una segunda juventud.**



POR **CARLOS TORRES**

EL DOCUMENTAL

Indie Game: The Movie retrata a la perfección los orígenes del fenómeno Indie desde el prisma de cuatro desarrolladores.

Desde la irrupción de los juegos 3D, sobretodo en consolas, los plataformas de scroll lateral empezaron a desaparecer del catálogo. Las grandes franquicias 2D se pasaron a esa tercera dimensión que tenía como locos a los jugadores y debido a su éxito comercial, los grandes estudios dejaron a un lado el desarrollo de este tipo de videojuegos. El género, que años atrás fue uno de los más exitosos, pasó a ser de nicho y los lanzamientos se convirtieron en anecdóticos. El 6 de agosto de 2008 se lanzó en Xbox Live, Braid, el primer título de Jonathan Blow. Un juego de puzles de desplazamiento lateral que debido a su grandísimo éxito, tanto en críticas como en ventas, es considerado el iniciador del fenómeno indie. Lejos de ser un éxito aislado, más tarde llegaron Limbo, Super Meat Boy, FEZ, Trine, Thomas was Alone… una lista inconmensurable de obras maestras que devolvían a los plataformas de scroll lateral a su mejor estado de forma. Los amantes del género volvían a ser felices, podían disfrutar de auténticas joyas sin tener que revisitar éxitos del pasado. La respuesta de los pesos pesados de la industria no se hizo esperar. Sony apostó fuerte con Little Big Planet; el 'reboot' de Rayman, Assassin's Creed Chronicles y Valiant Hearts por parte de Ubisoft; EA con el notable Unravel; Sega con Sonic Generations y un largo etcétera. Los plataformas volvieron para quedarse. Como ejemplo reciente podemos tomar a Inside, título independiente que, además de recibir numerosos premios, fue nominado a mejor juego del año en los Game Awards.



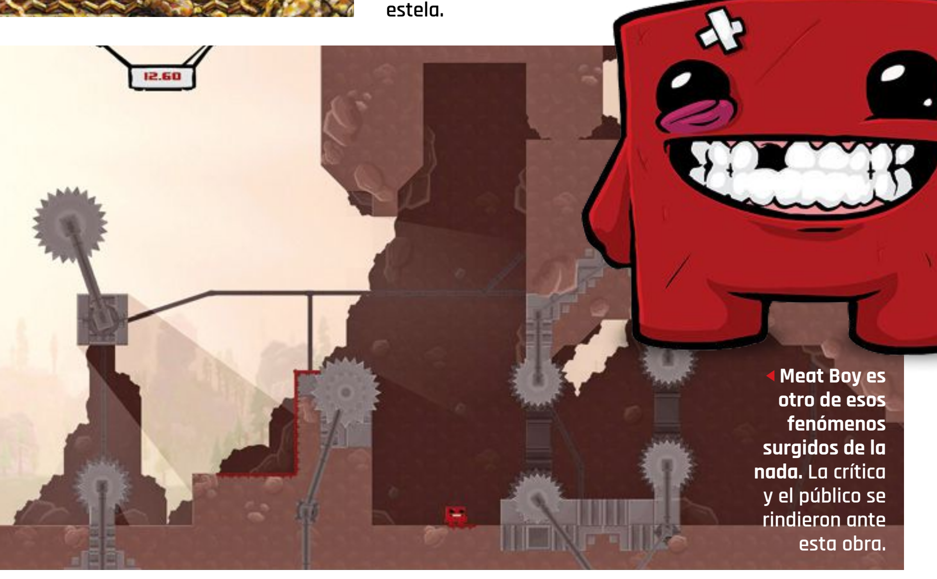
Braid supuso un hito en la historia de los videojuegos. Su reformulación del género de las plataformas bidimensionales provocó una avalancha de títulos que siguieron su estela.

El mando no vibra… Tiembla

El terror y los videojuegos siempre han ido de la mano, pero todos coincidimos al situar la época de esplendor del género: segunda mitad

RÉCORD DE RECAUDACIÓN

Star Citizen aspira a ser el próximo BIG THING de la industria y ya ha batido todos los records de financiación colectiva. En la actualidad han recaudado más de 142 millones de dólares, cifra que no deja de subir.



Meat Boy es otro de esos fenómenos surgidos de la nada. La crítica y el público se rindieron ante esta obra.



EL ALCALDE DE ZALAMEA

Desde 2003 en adelante, la sequía de City Builders era alarmante. Una década después parecía que el género volvería por todo lo alto con el nuevo SimCity de Maxis, pero no fue así. El online permanente, la interacción entre las ciudades y el escaso tamaño de las mismas fueron los principales motivos del fracaso. La decepción de los fans era evidente, hasta que en 2015 un estudio independiente llamado Colossal Order lanzó Cities Skyline. Este City Builder fue uno de los mayores éxitos del año en Steam y consiguió que el género se reconciliara con sus seguidores.



EL TERROR, LAS PLATAFORMAS O LAS AVENTURAS GRÁFICAS HAN 'RESUCITADO' EN JUEGOS INDEPENDIENTES

UN VERDADERO GIGANTE

Minecraft, desarrollado por Mojang, es el mayor fenómeno Indie de la historia. En 2014 abandonó su condición independiente al ser adquirido por Microsoft por la friolera de 2.500 millones de dólares.

de los años 90 con los primeros Resident Evil y principios del 2000 con la saga Silent Hills. Con el paso de los años, estas dos franquicias fueron perdiendo fuelle. Su viraje hacia la acción empezó llamando la atención, pero terminó cansado a los fans que añoraban las sensaciones de las primeras entregas.

Tuvimos que esperar hasta que en 2007 el estudio independiente Frictional Games lanzara Penumbra: Overture. Un juego que volvía a centrarse en la exploración y resolución de puzles, consiguiendo transmitir indefensión y desventaja con respecto a lo que te rodea. Además, lo lograba de la manera más impactante porque cambiaba la tercera persona por la primera. Ahora el asediado y horrorizado personaje pasábamos a ser nosotros mismos. Posteriormente llegarían otros juegos que harían gala de este nuevo enfoque y lo refinarían tanto visualmente como en cuestión de mecánicas; Amnesia: The Dark Descent, Slenderman: The Arrival, Outlast, SOMA, Layers of Fear… y evidentemente esta nueva corriente del terror no se iba a quedar en el ámbito independiente. Los estudios más veteranos y prestigiosos del género se dieron cuenta de la necesaria reconversión. Los ejemplos más recientes de esta tendencia son Alien Insolation, de The Creative Assembly; la 'demo teaser' de Silent Hills creada por Hideo Kojima, PT; y la última iteración de la saga reina del género, Resident Evil 7.



▲ **Uno de ejemplos del renacimiento en las aventuras gráficas es Machinarium.** Este título destaca por un apartado artístico sobresaliente.



Mirar/Hablar/Coger/Usar

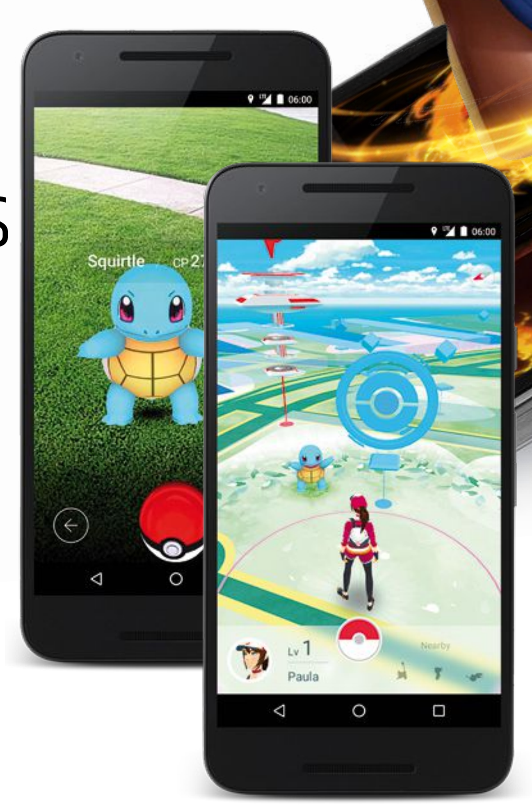
En los años 80 y principio de los 90, LucasArts y Sierra eran los encargados de abanderar un género que disfrutaba de las mayores producciones y éxitos de la época: las Aventuras Gráficas. Con el fenómeno de los FPS en auge, su estilo pausado y contemplativo pasó de moda. Además, el intento de adaptar dicho género a las 3D fracasó estrepitosamente en casi todos los casos. Como las ventas bajaron, las aventuras gráficas prácticamente dejaron de publicarse. Estudios independientes como Amanita Design (Machinarium, Botanicula), Double Fine (The Cave, Broken Age), Daedalic (saga Deponia) o los españoles Pendulo Studios (Runaway, Yesterday) son los que hoy sostienen el género. Aportando su visión particular, siendo más o menos ortodoxos con las antiguas glorias, podemos decir que las aventuras gráficas vuelven a ser un género prolífico y, aunque no disfrutan de la misma relevancia, sus fans las pueden disfrutar tanto como antaño. ■

Sagas que saltan al smartphone

LOS GRANDES TÍTULOS DE SIEMPRE SE ADAPTAN A DISPOSITIVOS MÓVILES

Fire Emblem es la última saga de videojuegos afamada que desembarca en las tiendas de apps de Android e iOS. El RPG de Nintendo se une así a una **larga lista de adaptaciones creadas específicamente para móviles o de versiones antiguas de algún título.** Casi todos los clásicos han sucumbido ya a la pujanza del smartphone.

Nintendo era uno de los últimos reductos herméticos en el terreno de las videoconsolas que se resistía a entrar en el mercado de los smartphones. Pero la arrolladora experiencia inicial de Pokémon GO y el éxito cosechado después por Super Mario Run han provocado que la gran N haya sucumbido al atractivo de un dispositivo que se ha convertido en imprescindible en el mundo actual. Vender consolas y videojuegos sigue siendo su negocio principal, pero es difícil resistirse a una audiencia potencial estimada de unos 4.000 millones de personas (que son los propietarios de un smartphone en el mundo). Algunas sagas de Nintendo como Fire Emblem Heroes han sido las últimas en llegar a un mercado copado desde hace años por títulos clásicos que bien se han adaptado para dispositivos móviles, bien han recuperado alguna de sus entregas antiguas para ofrecerla en las tiendas de aplicaciones.

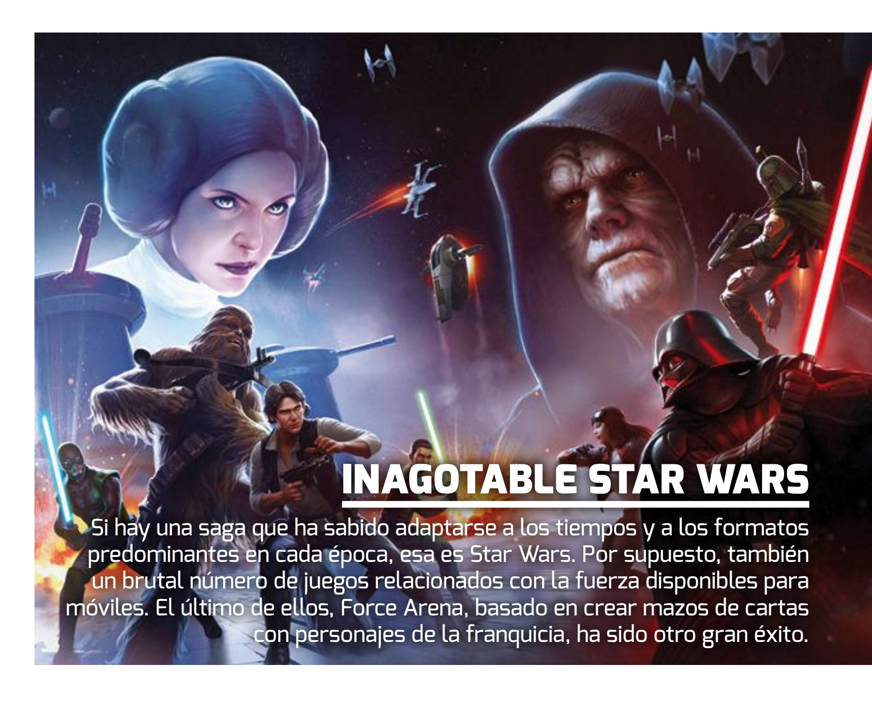




Deus Ex se transformó en un juego de puzles para adaptarse a smartphones. La experiencia es muy distinta en consolas.



La versión móvil de FIFA está muy lograda. Con ella se buscan potenciales compradores para consolas o PC.



INAGOTABLE STAR WARS

Si hay una saga que ha sabido adaptarse a los tiempos y a los formatos predominantes en cada época, esa es Star Wars. Por supuesto, también un brutal número de juegos relacionados con la fuerza disponibles para móviles. El último de ellos, Force Arena, basado en crear mazos de cartas con personajes de la franquicia, ha sido otro gran éxito.



De hecho, entre los mejores juegos lanzados en los últimos meses para smartphones, encontramos joyas como Hitman GO, Lara Croft GO o Heartstone: Heroes of Warcarft, que son algunos de los títulos más aclamados por su calidad entre los que se pueden encontrar en Google Play o la App Store. En el caso de GTA, podemos disfrutar de títulos del pasado como San Andreas o Vice City, además de interactuar con apps complementarias de GTA V como Grand Theft Auto iFruit, que te permite customizar vehículos o cuidar de Chop, el perro de Franklin, afectando luego a la experiencia del juego en su versión de consolas o PC.

Para todos los gustos

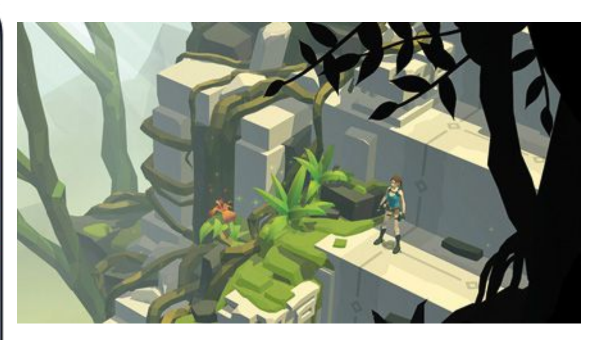
La mayoría de franquicias han lanzado versiones de sus juegos para dispositivos móviles, en muchos casos ideadas para ampliar su popularidad e invitar a los potenciales jugadores a comprar el título en una plataforma en la que se le pueda sacar todo el partido. Son los casos de los deportivos FIFA Mobile, NBA 2K17 o Madden NFL, y también de Just Dance Now, Deus Ex GO o Minecraft Pocket Edition, entre muchísimos otros. En el caso de Assasin´s Creed, Ubisoft optó por crear apps auxiliares para Unity como Companion, mientras ampliaba el universo de la saga con títulos alternativos como Pirates (muy bien recibido) e Identity (con críticas más dispares). Estos juegos también pueden servir para dotar de nueva vida a personajes o franquicias que atravesaban por horas bajas. Como ejemplo, podemos citar Sonic Dash, Worms 2 Armaggedon o Rayman Adventures (además de Fiesta Run y Jungle Run).

La lista de grandes sagas de juegos de videoconsolas que han encontrado una nueva vía para desarrollares en tablets y smartphones es larguísima, siendo prácticamente imposible recogerla en un artículo porque abarca a casi todos los 'clásicos'. Por nombrar algunos más, también disponemos de la posibilidad de jugar en nuestros móviles a World of Warcarft, Shenmue, Fallout, Call of Duty, Kingdom Hearts, Need For Speed, Gran Turismo, Mass Effect o Resident Evil. ■

LO QUE QUEDA POR VENIR

Aunque la tendencia actual es que las principales franquicias busquen ingresos extra y posibilidades de desarrollo futuro como juegos para móviles, hay algunas sagas que aún se resisten a abandonar el PC y la consola para adaptarse a tablets y móviles. Por ejemplo, The Legend of Zelda, Halo, Gears of War, LEGO o Mario Kart son algunos de los títulos que aún se resisten a dar el paso a smartphones.







Brincar sin parar

VUELVEN LAS PLATAFORMAS A TU SMARTPHONE

Coge carrerilla, calcula bien el salto y ¡hop! Acabas de subirte a la siguiente plataforma. ¿Te gusta este género? A nosotros nos encanta y creemos que en las pantallas táctiles ha encontrado un gran aliado. Sólo con decirlo ya nos han entrado ganas de echar una partida, así que te vamos a mostrar algunas de las joyas móviles de plataformas que no deben faltar en tu smartphone.



IGNATIUS

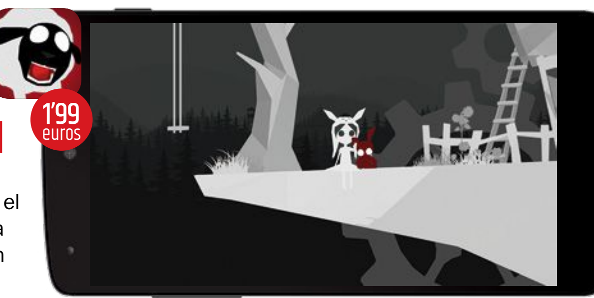
PLATAFORMA
IOS (APP STORE) +
ANDROID (GOOGLE PLAY)
GRATIS

El cine mudo, un chico aburrido de su vida monótona y un director misterioso son los elementos de este particular juego lleno de creatividad y música atmosférica.

ALBERT & OTTO

PLATAFORMA
IOS (APP STORE) +
ANDROID (GOOGLE PLAY)
1'99 euros

Año 1939, Alemania. Deberás juntar todas las piezas y desvelar el misterio que envuelve a una chica con orejas de conejo. Si te gustan los rompecabezas, pruébalo.



BANANA KONG

PLATAFORMA
IOS (APP STORE) +
ANDROID (GOOGLE PLAY)
GRATIS

Muy al estilo del clásico título de Nintendo, en esta versión alternativa tendrás que recoger tantos plátanos como te sea posible usando las lianas y hasta unos jabalíes.

SWORDIGO

PLATAFORMA
IOS (APP STORE) +
ANDROID (GOOGLE PLAY)
GRATIS

Entra en un mundo donde los reinos mágicos, los dragones y los hechizos adornan la historia de principio a fin. El resto es saltar y blandir tu espada para abrirte paso.



VULTURE ISLAND

PLATAFORMA
IOS (APP STORE) +
ANDROID (GOOGLE PLAY)
4'99 euros

Si no te van los juegos lineales, prueba este plataformas de mundo abierto. Explora los pantanos, las cuevas, los barcos pirata y todo lo que te encuentres en la isla.

BEAN DREAMS

PLATAFORMA
IOS (APP STORE) +
ANDROID (GOOGLE PLAY)
2'99 euros

Un juego que está formado por más de 70 niveles en los que saltarás de derecha a izquierda a lo largo de sus 13 mundos. Ojo, porque te contarán el número de saltos.

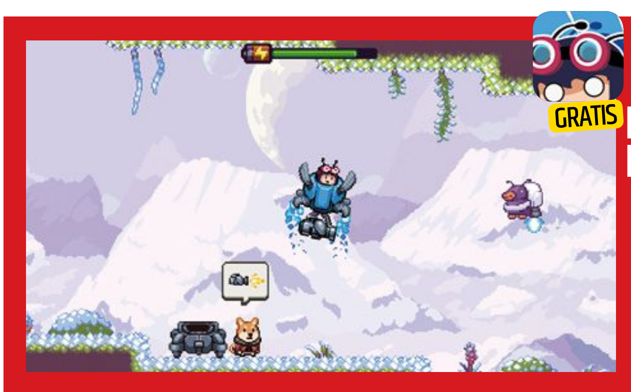




LEAP DAY

PLATAFORMA
IOS (APP STORE) +
ANDROID (GOOGLE PLAY)
GRATIS

Diviértete cada día con un nivel distinto para este plataformas auténtico donde las trampas y los monstruos te estarán esperando. ¿Serás capaz de superarlos a todos?



SKY CHASERS

GRATIS

PLATAFORMA

IOS (APP STORE) +

ANDROID (GOOGLE PLAY)

El Pixel Art sigue de moda y este juego es un ejemplo de ello. Con música retro, monedas, barcos, llaves y un preciso doble control táctil para dominar tus saltos.



CORDY

PLATAFORMA

IOS (APP STORE) +

ANDROID (GOOGLE PLAY)

GRATIS

Uno de los mejores títulos de plataformas 3D cuyo protagonista, un pequeño robot, es experto en correr, saltar, empujar y levantar todo tipo de objetos en su camino.

GLOBIN SWORD



PLATAFORMA

IOS (APP STORE)

Si es por números, esta propuesta con estética retro se lleva la palma. Tienes 89 niveles, 13 jefes, 30 armas especiales, 30 reliquias, 14 disfraces, 8 guardianes…

1'99 euros





DAN THE MAN

GRATIS

PLATAFORMA

IOS (APP STORE) +

ANDROID (GOOGLE PLAY)

Fue uno de los mejores juegos de plataformas del pasado año. Si no lo has instalado, ¡a qué esperas! Eso sí, ten mucho cuidado porque engancha bastante.

LEO'S FORTUNE

PLATAFORMA

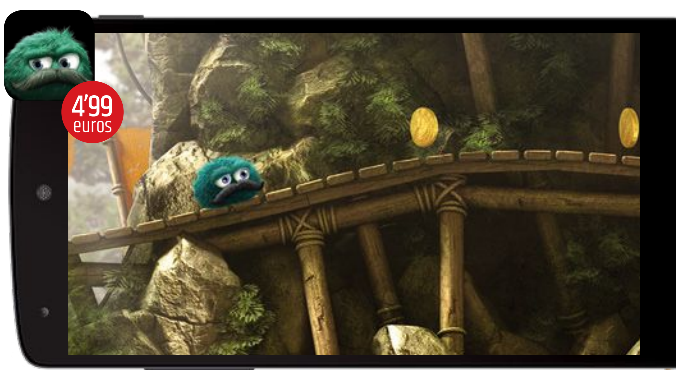
IOS (APP STORE) +

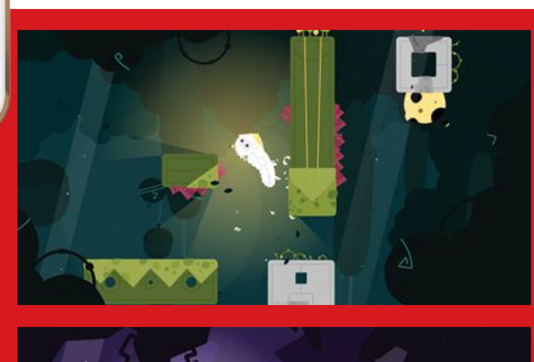
ANDROID (GOOGLE PLAY)

Alguien te ha robado el oro y no estás dispuesto a perderlo todo. Más aún sabiendo que el ladrón ha dejado pistas para que las sigas. ¡Un plataformas recomendable!

4'99 euros









ILLI

PLATAFORMA

IOS (APP STORE) +

ANDROID (GOOGLE PLAY)

2'99 euros

Olvida las reglas de este mundo y sumérgete en las de esta criatura llamada Illi. Diversos elementos como la gravedad o los puzles forman parte de sus mecánicas.

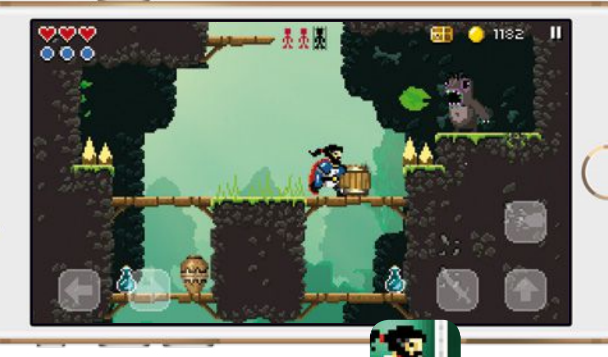
MR. CRAB 2

GRATIS

PLATAFORMA

IOS (APP STORE)

Es el cangrejo más popular de los dispositivos móviles y sigue dando muchas horas de diversión para públicos de todas las edades. Sube, salta y evita los peligros.



SWORD OF XOLAN

PLATAFORMA

IOS (APP STORE) +

ANDROID (GOOGLE PLAY)

0'99 euros

Las fuerzas del mal intentan dominar el mundo pero este guerrero no lo permitirá. Sus 30 niveles (9 de contrarreloj) y sus 30 enemigos se lo pondrán bastante difícil.

Resident Evil 7: Biohazard

NO DEJES QUE TE COJAN

Capcom levantó mucho revuelo durante el pasado E3 al presentar por sorpresa una nueva entrega principal de una de sus franquicias más queridas. Siendo el 20º aniversario de Resident Evil no es de extrañar el lanzamiento de la séptima entrega numérica de la franquicia y un **cambio drástico en lo superficial, pero un retorno a los orígenes en el fondo. Todo esto aderezado, por si fuera poco, con una dosis de realidad virtual.**

POR **CARLOS GÓMEZ GURPEGUI**

La franquicia de Resident Evil, tras más de veinte años en activo, ha sufrido todo tipo de modificaciones y virajes en la dirección de sus títulos. La primera trilogía de juegos numerados asentó el género de terror en las consolas y construyó una serie de mecánicas y un lenguaje largo tiempo repetidos. La segunda trilogía torció la dirección de la franquicia hacia la acción de manera más exagerada y desenfrenada con cada número que salía, olvidando el pasado. Con esta séptima entrega, Capcom parece estar a las puertas de una nueva visión propia para su terror.

Mucha gente llenó Internet de quejas de todo tipo ante el anuncio de un Resident Evil numerado en primera persona. La aparente ausencia de zombis en esta nueva entrega parecía ser demasiado terrible (olvidando que las últimas entregas técnicamente no los tienen tampoco) y rechazando de pleno el retorno espiritual a las raíces del miedo de las primeras entregas. Resident Evil 7 se termina convirtiendo en una interesante reflexión sobre qué es lo que hace especial a una franquicia y Capcom, en esta ocasión, ha logrado devolvernos la ilusión.

Diferentes puertas, mismo terror

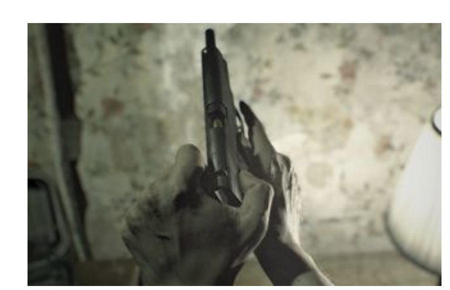
Lo primero que siente uno al coger el mando y jugar las primeras horas de Resident Evil 7 es que nos encontramos ante una vuelta a las raíces. Los recuerdos

WIN

- Capcom ha sabido volver a introducir el terror en su franquicia.
- La atmósfera del juego es una de las mejores logradas de los últimos meses. Nos mete de lleno en la historia que quieren contarnos.
- Aquel que tenga las gafas de realidad virtual de Sony tiene en Resident Evil 7 uno de los mejores usos para el aparato.

FAIL

- Quizás algún jugador puede echar de menos más conexiones con el lore principal de la saga.
- El último tramo se desentiende de la tensión y da rienda suelta a la acción rebajando un poco el nivel de intensidad y terror previo.
- El temor a que parte de sus conexiones con la franquicia estén en los DLCs.





▲ **Ethan no es un experto en armas.** Aún así, habrá que aprovechar lo que hay a nuestro alcance para sobrevivir





LA ACCIÓN, SIEMPRE PRESENTE

No nos engañemos, Resident Evil siempre ha sido una franquicia muy ligada a la acción. Incluso las primeras entregas tenían un importante componente de combate y gestión de nuestras posibilidades. RE7 retoma esa concepción táctica de los enfrentamientos donde tendremos que calcular las balas que podemos gastar en cada enemigo y encontrar los mejores lugares para enfrentarnos a las criaturas de los Baker.

Te gustará si...

Eres un amante de la franquicia. Todo en esta entrega conecta directamente con las primeras emociones que sentimos al jugar.

Quizás no te vaya si...

No te gustan los juegos de terror, lógicamente, o si tu concepción de la saga RE está más ligada a las últimas entregas. El tempo más pausado y la menor espectacularidad de ésta podrían echarte atrás.

de nuestras primeras experiencias con Resident Evil nos asaltan al atravesar cada puerta de esta nueva aventura en primera persona. Porque la primera persona es, y no nos engañemos, el paso natural de la franquicia en su intención de plantar la semilla del miedo en los jugadores. Algunos de los momentos más terroríficos de la primera trilogía eran aquellos en los que nos enfrentábamos a la apertura de una simple puerta. Ocultar la pantalla de carga con una pequeña cinemática en la que abrimos, en primera persona, una puerta, logró transmitir el miedo como pocas situaciones de la franquicia. Nunca sabíamos qué podía haber detrás de dicha puerta y cada vez que abríamos una lo hacíamos con una mezcla de miedo, tensión y esperanza que han vuelto con esta nueva entrega.

Resident Evil 7, sin llegar a ser un 'reboot' de la franquicia, tiene mucho del primer RE. La espectacularidad, el alarde y las explosiones de los últimos videojuegos de Capcom se han visto reducidas a la mínima expresión haciendo de la frase 'menos es más' el principal mantra de la aventura de Ethan en el hogar de los Baker.

Porque, aunque no pueda parecerlo, la historia de Ethan es puro Resident Evil. Es el terror a lo desconocido, el misterio por encontrar respuestas en un entorno hostil y la imperiosa necesidad de sobrevivir. Ethan deberá recorrer la mansión de los Baker en solitario, tratando de descubrir qué ha sido de su mujer y de esa familia.

La inmersión que nos da la primera persona nos hará pasar muy malos momentos (si añadimos la experiencia en VR, completamente jugable, igual nos quedamos en el sitio). A pesar de la cámara a lo FPS no estamos ante un juego ágil y frenético y de cierta manera nos recuerda al control tipo tanque clásico que conecta narrativamente con Ethan y su nulo entrenamiento con armas. Resident Evil 7 hará que muchos recuerden por qué Resident Evil es una de las franquicias más importantes de terror que debería marcar el camino. ■

FICHA



TÍTULO Resident Evil 7 Biohazard
GÉNERO Terror
JUGADORES 1
ONLINE No
LANZAMIENTO Ya disponible
PLATAFORMAS PS4, Xbox One y PC
DESARROLLADORA Capcom
EDITORA Koch Media

18
TEXTOS Español
VÍDEOS Español
PRECIO 64,95 €

NOTA GAMER

VISUAL ★★★★½
AMBIENTE ★★★★½
JUGABILIDAD ★★★★½
DURACIÓN ★★★★½

90

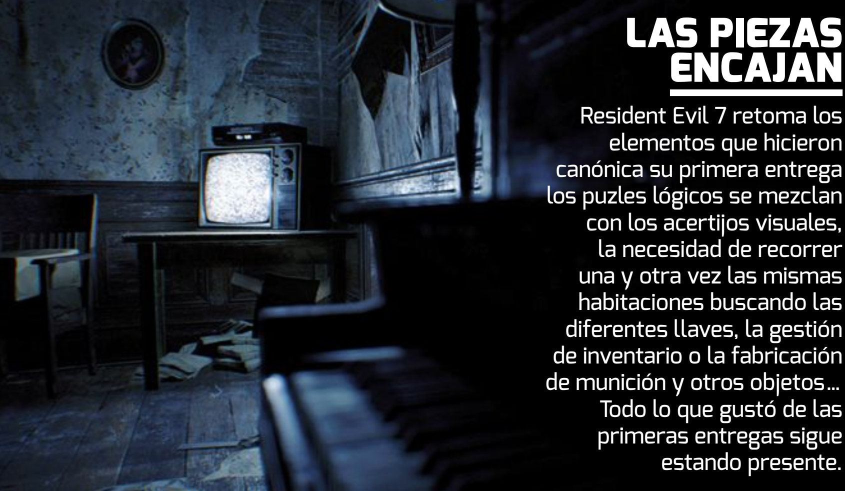
NOTA METACRITIC* 86

* Nota a cierre de edición

¡ALERTA SPOILER!

Aunque la historia parece estar alejada de los sucesos de la franquicia, a medida que nos acercamos al final encontraremos guiños. Eso sin contar el pasado de Mia en relación a las armas biológicas y la aparición de cierto personaje en el final.

EN RE7 NO HAY UN FESTIVAL DE TIROS. VUELVE EL TERROR A RITMO BAJO



LAS PIEZAS ENCAJAN

Resident Evil 7 retoma los elementos que hicieron canónica su primera entrega los puzles lógicos se mezclan con los acertijos visuales, la necesidad de recorrer una y otra vez las mismas habitaciones buscando las diferentes llaves, la gestión de inventario o la fabricación de munición y otros objetos... Todo lo que gustó de las primeras entregas sigue estando presente.



For Honor

CUANDO HABLAN LAS ESPADAS

Pues sí, la expectación levantada por esta más que probable nueva franquicia de Ubisoft estaba justificada. Su planteamiento rompedor e impecable ejecución, además de un multijugador divertidísimo convierten a este título centrado en los duelos a espada en un éxito prácticamente asegurado.

POR **ISMAEL SÁNCHEZ**

A espadazo limpio, sin descanso, pero con muchas más capas de profundidad en la mecánica de combate que un musou en el que tienes que pulsar y pulsar botones sin descanso. Así es For Honor, un nuevo desarrollo de Ubisoft, que ya desde el momento de su presentación ha sido seguido con gran interés por potenciales jugadores ávidos de obras innovadoras. El planteamiento ya es de sobra conocido; un conflicto bélico que enfrenta a tres facciones, caballeros, vikingos y samuráis, cada uno de ellos con sus características, indumentarias y armamento. Además de facción, hay que escoger entre diferentes tipos de guerreros, disponiendo de una clase más equilibrada,

WIN

- El concepto es novedoso y no es algo que se pueda decir mucho hoy en día.
- Los combates son un reto permanente, nunca se llegan a dominar del todo.
- Buena historia, grandes cinemáticas, factura visual excelente, posibilidades de personalización…

FAIL

- La necesidad de conexión continua a Internet supone un gran engorro.
- Vas a tardar bastante en llegar a coger el punto al combate, y te puedes frustar.
- La campaña es muy buena, pero también bastante corta.

▸ **La campaña está cuidada a nivel de historia.** Pero, al mismo tiempo, da la sensación que no deja de ser un 'peaje' por el que hay que pasar para llegar a dominar el sistema de combate y poder competir con ciertas garantías en los distintos modos online.



TODO GRATIS

Tanto el número de modos de juego (cinco hasta ahora), como el de mapas (doce de salida) para el multijugador se va a ampliar en los próximos meses. Y lo mejor es que estas expansiones van a ser gratuitas.

Te gustará si...

Eres fan del rollo medieval y te gusta un modo de combate que no se limite a aporrear los botones.

Aléjate de él si...

Las peleas con espada no son lo tuyo y no te va el ritmo frenético ni el multijugador.

una fuerte y lenta, otra rápida y débil a nivel defensivo o la centrada en el largo alcance. Las posibilidades de personalización que se desarrollan al adquirir experiencia de combate son amplísimas, permitiendo que nuestro héroe se adapte a nuestra forma favorita de jugar. Esto no significa que mejore. La igualdad, esencial para no desequilibrar el multijugador, es la tónica predominante. El personaje de un recién llegado no tiene desventajas con respecto al que maneja un jugador más experimentado. Su gran rémora sería que para llegar a dominar el rico sistema de combate uno contra uno hay que luchar mucho. Hay que controlar la posición de guardia, amagar y buscar el flanco débil del enemigo, controlar la barra de ataque, aprovechar los ataques especiales y alternar entre golpes rápidos o potentes, además de esquivar o romper la guardia. Así expuesto parece complejo. Y lo es.

LAS ARMAS PESAN

Uno de los aspectos que más ha destacado Ubisoft del combate en For Honor es que, como jugadores, sentiríamos el peso de las diferentes armas, siendo muy distinto combatir con una ligera katana o con un hacha de grandes dimensiones. Y sí, lo cierto es que se nota.

FICHA



TÍTULO For Honor
GÉNERO Acción
JUGADORES 1
ONLINE Sí
LANZAMIENTO Ya disponible
PLATAFORMAS PS4 / Xbox One / PC
DESARROLLADORA Ubisoft Montreal
EDITORA Ubisoft

18
TEXTOS Español
VÍDEOS Español
PRECIO 64,95 €

NOTA GAMER

VISUAL ★★★★★
AMBIENTE ★★★★½
JUGABILIDAD ★★★★
DURACIÓN ★★★★½

90

NOTA METACRITIC* —

* Nota a cierre de edición



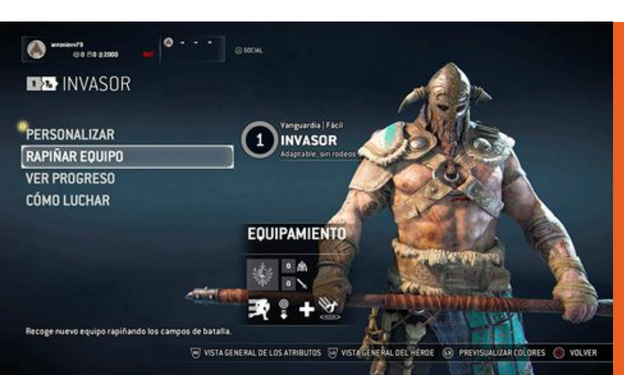
Enfoque multijugador

La campaña es una especie de tutorial largo, que nos desgrana el hilo argumental, mientras nos permite ir saltando entre diferentes clases y facciones, al ponernos cada capítulo en la piel de un guerrero diferente. Así, la historia se cuenta desde distintos puntos de vista, mientras disfrutamos de escenas cinemáticas con un acabado espectacular. El modo trayectoria, que no es precisamente largo, nos permitirá conocer los secretos del sistema de combate. Y prepararnos para lo realmente interesante y divertido de For Honor; su multijugador. En él hay cinco modos de juego disponibles. De entre ellos destaca Dominio, en el que dos equipos de cuatro jugadores acompañados por un ejército que controla la IA deben capturar y defender una serie de bastiones en el mapa. La comunicación con los compañeros de equipo es esencial para triunfar, y también formar una unidad equilibrada y en la que todos los integrantes tengan buen nivel. Cuando los dos equipos están formados por jugadores diestros en el noble arte de la esgrima, las batallas se convierten en épicas, son contiendas larguísimas que pueden dar varios vuelcos. Todo el título dispone de un acabado visual y sonoro excelente, recreando muy bien tanto escenarios, como armamento o aspecto de los diferentes guerreros. Pocos puntos flacos se pueden encontrar en un título que apunta a ser uno de los más destacados de este 2017 que, a nivel de lanzamientos, aún está casi en pañales. ■

ESCOGER BIEN LA CLASE Y FACCIÓN ES ESENCIAL PARA ENCONTRAR EL PERSONAJE IDÓNEO PARA NOSOTROS



Habrá momentos de locura en los que nos enfrentaremos a muchos rivales sencillos de aniquilar. Son fases que se acercan mucho al musou.



PERSONALIZACIÓN

Se puede hacer recogiendo distintos botines durante la batalla o a través de las cajas de buscados. Y también obteniendo puntos de experiencia tras cada misión (más o menos en función de la dificultad que escojamos) para subir de nivel y desbloquear más y más opciones.





MÁS DIFÍCIL TODAVÍA

Las primeras versiones de este juego eran todavía más complicadas que lo que llega a nuestras consolas. Por ejemplo, las armas y armaduras se deterioraban con el tiempo, hasta el punto de quedar inutilizadas, y casi todos los enemigos podían acabar contigo tras un par de golpes. Los comentarios de los jugadores tras probar las alphas y betas hicieron que Team Ninja rebajara sensiblemente un nivel de dificultad que habían situado a una altura casi inabordable.

Nioh

NO APTO PARA IMPACIENTES

Morir y volver a intentarlo. Sólo si estás dispuesto a asumir el peaje de repetir este mantra muchas veces, te recomendamos que juegues a Nioh. **La dificultad es elevada, pero tanto la historia, como la jugabilidad de los incesantes combates hacen que esta posible nueva franquicia de Sony merezca la pena.**

POR **ANTONIO VÁZQUEZ**

WIN

- El combate, elemento crucial en el juego, es desafiante, vibrante y muy exigente.
- Los objetos y mejoras permiten una personalización a demanda que te mantiene muy ocupado.
- Hay mucho contenido disponible entre la historia principal y las numerosas secundarias.

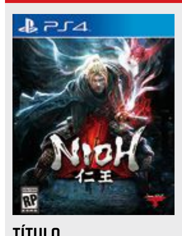
FAIL

- En cuanto a los niveles, hay algunos brillantes y otros en los que buscas atajos a la desesperada.
- Hay momentos en los que una dificultad tan elevada puede llegar a desesperar.
- El control de la cámara en espacios cerrados no es precisamente perfecto.

La primera referencia que aparece al jugar a Nioh es obvia: Dark Souls. Incluso sus creadores no niegan su inspiración en la saga de From Software. Se asemejan en mecánicas, pero sobre todo en su dificultad. Su elevado nivel implica un compromiso con el juego que no todos los usuarios van a estar dispuestos a adquirir. En Nioh vas a 'morir' muchas veces (o como dice el juego, vas a ser liberado de tu espiral mortal), regresando al último altar donde hayas rezado, lo que revive a todos los enemigos a los que antes hayas liquidado, sin importar lo largo que sea tu avance. Sí conservarás otros progresos, como los objetos que hayas recolectado, o los demonios sub-jefes eliminados. Cada zona es exigente, pero una vez que se dominen sus mecánicas, sólo habrá que estar alerta para superarla. Donde la exigencia se dispara es cuando nos acechan múltiples enemigos y, sobre todo, con los jefes finales de cada nivel. Con ellos no queda más remedio que ir al 'matadero' para aprender sus patrones y equiparnos a conciencia. A base de insistencia y pericia, se acaba logrando. En Nioh hay elementos roleros, pero la columna vertebral es el combate. Debemos escoger entre guardia baja, media y alta, armas principales (katanas, hachas, lanzas…) y

COORDINACIÓN, ESTRATEGIA E INTELIGENCIA SON ESENCIALES EN NIOH… ADEMÁS DE FIRMEZA

FICHA



TÍTULO Nioh
GÉNERO Acción
JUGADORES 1
ONLINE No
LANZAMIENTO Ya disponible
PLATAFORMAS PS4
DESARROLLADORA Tecmo Koei
EDITORA Sony

18
TEXTOS Español
VÍDEOS Inglés / Japonés
PRECIO 64,95 €

NOTA GAMER



VISUAL ★★★★☆
AMBIENTE ★★★★☆
JUGABILIDAD ★★★★★
DURACIÓN ★★★★★

88

NOTA METACRITIC* 87
* Nota a cierre de edición



Te gustará si...
No te asustan los retos exigentes y te gusta la acción ambientada en el Japón feudal.



Aléjate de él si...
Tu paciencia es bastante limitada y prefieres desafíos que exijan menos concentración.

▼ **Los jefes finales obligan a sacar lo mejor de nosotros.** Y aún así, es bastante probable que te eliminen varias veces.



BASADO EN HECHOS REALES
Williams Adams fue un personaje histórico, un marinero inglés que acabó siendo samurái, aunque a su historia se le ha añadido en este caso componentes de magia y espiritismo.



▲ Todo parte de un espíritu robado. Adams recorre medio mundo para poder recuperarlo.

MUY JAPONÉS

Nioh es un juego nipón, en el sentido más amplio de la palabra. Se ambienta en el Japón del siglo XVII, aunque arranca teniendo que escapar de la torre de Londres en busca de un espíritu robado. Con la guerra anglo-española como trasfondo y la aparición de personajes reales como Hatori Hanso se cumple con el tinte histórico. La cultura, el folclore y la mitología japonesas tienen una presencia permanente.

secundarias (de largo alcance), conocer los efectos de cada una de ellas y, sobre todo, vigilar la barra de Ki o stamina. Cada ataque o guardia la vacía, y agotarla nos deja desguarnecidos, es decir, abocados a una muerte casi segura. Existe la posibilidad de recargarla rápido mediante un pulso de Ki o dejando de atacar, defenderse o esquivar. Una vez que controlas este aspecto, es tan simple como alternar con cabeza los ataques básicos y especiales, descansando cuando sea necesario. Algo que llama la atención es que nuestros enemigos también tienen esas dos mismas barras. Es decir, que también pueden quedarse sin Ki y a nuestra merced. Además, se puede invocar a otros jugadores online, y afrontar las misiones entre dos.

Contenido para aburrir

Más allá de la historia principal (más de 40 horas si eres un jugador experimentado), Nioh ofrece desafíos secundarios bastante exigentes, con algunos del tipo horda, otros en los que tienes que descender directamente al infierno a combatir, otros de recolección de objetos… Es decir, que tienes mucho por jugar, aunque haya cierta disparidad en los niveles que provocan que algunos nos hayan dejado con ganas de más, mientras que otros se nos han hecho eternos. Por supuesto, cada enemigo derrotado libera amrita, que se puede canjear en los santuarios por mejoras de nivel, teniendo que escoger nosotros mismos el o los aspectos en los que queremos evolucionar. Además, se acumulan puntos de experiencia que se pueden cambiar por ventajas y también se pueden desbloquear nuevas técnicas encaminadas a dominar mejor cada tipo de arma (aunque el juego te conduce a escoger katanas). Puesto todo en fila, la evolución del personaje puede llegar a abrumar, pero en realidad el aprendizaje en este aspecto es bastante simple, aunque imprescindible para no sufrir más de lo debido. Nioh te desafía, te exige que cojas el toro por los cuernos, seas preciso y, sobre todo, que no te rindas fácilmente. En tus manos queda si estás dispuesto a afrontar esta prueba. ■

Tales of Berseria

EL LADO OSCURO DEL ALMA

Velvet Crowe quiere venganza por encima de todo y de todos. Nosotros vamos a acompañarla en su viaje extremo, sufriendo y odiando como ella. **No hay muchos atisbos de bondad en ella; le han arrebatado todo y sólo volverá a estar tranquila cuando sus cuentas estén saldadas.**

POR **ANTONIO VÁZQUEZ**

Lo más llamativo de Tales of Berseria es su tono lúgubre y su mensaje oscuro. La dulcificación de Velvet Crowe, su protagonista (primera mujer que lo es en solitario de la saga), brilla por su ausencia. Es fría e incluso cruel en su ansia por vengarse de aquel que le quitó todo cuanto amaba. A nivel narrativo, es una obra redonda, con personajes bien construidos y mucho ritmo, incluso durante las primeras horas, cuando se desgrana todo el planteamiento y vamos conociendo al resto de integrantes del grupo que acompañará a Velvet durante su odisea. Pronto descubrirás que este equipo no es precisamente una banda de hermanas de la caridad. Roban, intimidan, matan… Lo que sea necesario para acercarse al objetivo final, arrasando con Daemons y exorcistas por el camino. Más allá de la historia, el otro punto más destacado de Berseria es el sistema de combate. La batalla es en tiempo real (mecánica bautizada como Linear Motion Battle System), pero dista mucho de obligarte simplemente a aporrear botones. De hecho, poco a poco se van añadiendo nuevas capas para enriquecer y dificultar el dominio de las peleas, que ofrecen retos permanentes. La acción es frenética, y tendremos que aprender a manejar a los diferentes personajes, la cámara, además de gestionar la barra de almas, que es la que nos permite realizar Artes (así se denomina a la mayoría de los ataques) convencionales y especiales. Dispondremos de libertad de movimientos dentro de los límites del área de lucha. La mejora de los combates, elemento central del juego, eleva notablemente la impresión que deja.



▲ **Cuando Velvet usa su brazo 'demoníaco' causa verdaderos estragos.** Los enemigos caen como moscas.



▲ **Se puede usar un aerodeslizador para desplazarse más rápido.** Pero dejas de explorar al detalle.

Escenarios y diseño

En cuanto al aspecto visual, los personajes están bien diseñados, en base a los parámetros del anime más clásico, omnipresente en las brillantes cinemáticas. Al mismo tiempo, es evidente que está lejos de aprovechar el potencial gráfico, quedándose en esta faceta casi retrasado una generación. El otro punto en el que flaquea Berseria es en sus mazmorras y algunas

NO ESPERES UNA HITORIA CON MENSAJE POSITIVO EN BERSERIA

ANTI-HÉROES

Estamos ante un grupo de delincuentes, monstruos y otros tipos siniestros que consiguen unirse y desarrollar una camaradería admirable en torno a un objetivo común.

FICHA



TÍTULO
Tales of Berseria
GÉNERO
JRPG
JUGADORES
1
ONLINE
No
LANZAMIENTO
Ya disponible
PLATAFORMAS
PS4 / PS3 / PC
DESARROLLADORA
Bandai Namco
EDITORA
Bandai Namco

16

TEXTOS
Español
VÍDEOS
Inglés/Japonés
PRECIO
64,95 €

NOTA GAMER

VISUAL ★★★☆☆
AMBIENTE ★★★½☆
JUGABILIDAD ★★★★★
DURACIÓN ★★★★★

82

NOTA METACRITIC* 77

* Nota a cierre de edición

WIN

- La historia está excelentemente narrada, y las cinemáticas integradas con maestría.
- El sistema de combate es complejo y profundo, ofreciendo un reto interesante al jugador.
- Los minijuegos consiguen enganchar y hacer más ameno un juego denso y oscuro.

FAIL

- Hay muchos momentos claramente 'pasilleros' y mecánicas repetitivas.
- A nivel gráfico, está lejos de explotar la potencia de las consolas de nueva generación.
- Los 'skits' interrumpen demasiado el desarrollo del juego.





▲ **El combate ofrece retos permanentes. Según se avanza, se hace más complejo.** Se añaden nuevos movimientos normales y especiales, por ejemplo.

OTRO TONO

La serie Tales of era conocida por sus personajes buenos en busca de la salvación de la tierra. En Berseria ocurre todo lo contrario; las personalidades de los héroes están cargadas de matices, pero la bondad es un elemento escaso en ellos.

INDEPENDIENTE

Si no conoces la saga y no has jugado a Tales of Zestiria, no te preocupes. Los acontecimientos de Berseria no guardan relación directa, aunque los fans disfrutarán cada detalle.

aldeas, plagadas de escenarios lineales, tediosos pasillos que simplifican su recorrido y acaban causando cierto aburrimiento. Aun así, es importante explorar a conciencia para encontrar valiosos ítems. El apartado sonoro sí está a la altura de lo que podríamos esperar en esta saga, tanto en cuanto a sus voces, como en las melodías que nos acompañarán. Mención aparte merecen las 'skits', esas conversaciones que interrumpen la acción y que nos muestran diálogos y distintos gestos de los personajes. Su frecuencia llega a ser desesperante por momentos, cortando el impecable ritmo de la aventura. Estamos ante una obra larga, muy larga si afrontamos las numerosas misiones secundarias como batidas de caza y nos entretenemos con los mini juegos (algo que es casi imposible que no ocurra). Y lo mejor que se puede decir de ella es que divierte durante toda su extensión. Una vez que conozcas a Velvet y su historia, vas a querer vengarte con todas tus fuerzas. ■

Te gustará si...

Eres fan de la saga Tales of o te van los RPG japoneses con una historia intrincada y diseño manga.

Aléjate de él si...



Prefieres la acción sobre la exploración y el diálogo y la estética 'japo' te tira para atrás.

Dragon Ball Fusions

FUSIÓN DE GÉNEROS

Los videojuegos de Dragon Ball siempre han estado encasillados en el género de lucha, puesto que es lo que mejor encajaba con la temática de la serie. **Sin embargo, Dragon Ball Fusions viene con intención de cambiar esta tendencia.**



WIN

• Su sistema de combate es sencillo de dominar y las fusiones proporcionan momentos memorables.

FAIL

• Se hace algo repetitivo y cuando el diálogo es más largo de lo esperado, las letras se comprimen, haciendo que resulten incómodas de leer.

Los torneos para elegir al mejor luchador del universo de Dragon Ball son una constante y con esa premisa comienza la historia de DB: Fusions. Tras crear a nuestro protagonista (eligiendo su género y personalizándolo con varios peinados, voces, y colores para ojos pelo y ropa), él y Pinich encuentran la última bola de dragón e invocan a Shenron para cumplir su gran deseo: crear un magnífico torneo para encontrar al mejor luchador de todos los tiempos. ¡Ah! Lo de todos los tiempos tiene trampa, y crea una brecha espacio-temporal que nos traslada a nosotros y a guerreros de todas las épocas a un nuevo mundo.

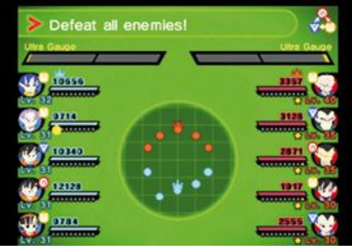
Cuando Dragon Ball conoce a Pokémon

Nada más empezar el tutorial nos damos cuenta de que esto no es un Dragon Ball Xenoverse para 3DS –por si toda la información mostrada hasta ahora no hubiera sido suficiente-. En Fusions, las luchas clásicas se sustituyen por combates por turnos, con equipos formados por hasta cinco luchadores. Al estilo ATB (action time battle), los personajes con un mayor nivel de velocidad serán los primeros en poder



◂ **Tenemos varias opciones de personalización para el protagonista.** Primero tendremos que elegir su raza y, después, peinados, voces, color de ojos...







CINCO RAZAS

Nuestro protagonista, así como los demás luchadores, pueden pertenecer a una de las siguientes cinco razas: terrícola, saiyan, namekiano, foráneo o alienígena.

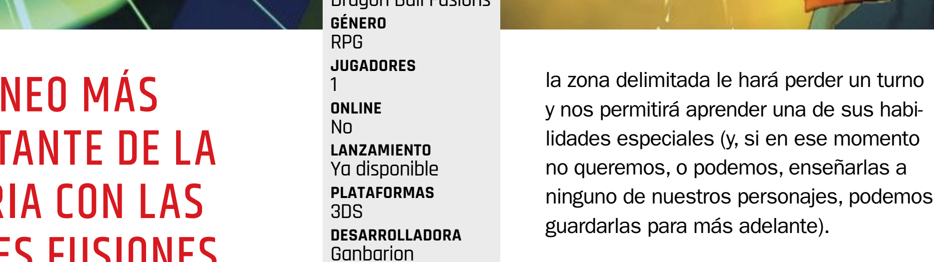


Te gustará si...

Eres fan de Dragon Ball y los juegos de rol, este título tiene que estar en tu lista de 'must have'.

Aléjate de él si...

Prefieres que los juegos de esta serie mantengan la acción directa del género de lucha.



¡FUSIÓNATE!

Una vez aprendida la habilidad Fusión, tendremos la posibilidad de ejecutarla con quien queramos. La condición indispensable es que el personaje protagonista sea parte de ella, en un número que variará de dos hasta cinco personajes. Hazlo, no sólo por las posibilidades de combate que pueda ofrecer, sino también por la curiosidad de ver el resultado. Hay algunos hilarantes.

FICHA

TÍTULO
Dragon Ball Fusions

GÉNERO
RPG

JUGADORES
1

ONLINE
No

LANZAMIENTO
Ya disponible

PLATAFORMAS
3DS

DESARROLLADORA
Ganbarion

EDITORA
Bandai Namco

12

TEXTOS
Español

VOCES
Inglés/Japonés

PRECIO
34,95 €

NOTA GAMER

VISUAL	★★★☆☆
AMBIENTE	★★★½☆
JUGABILIDAD	★★★★☆
DURACIÓN	★★★★☆

81

NOTA METACRITIC* 71

* Nota a cierre de edición

EL TORNEO MÁS IMPORTANTE DE LA HISTORIA CON LAS MEJORES FUSIONES ENTRE LUCHADORES

atacar, y si varios del mismo equipo se encuentran seguidos en la 'barra de turno', ejecutarán un ataque combinado con efectos devastadores.

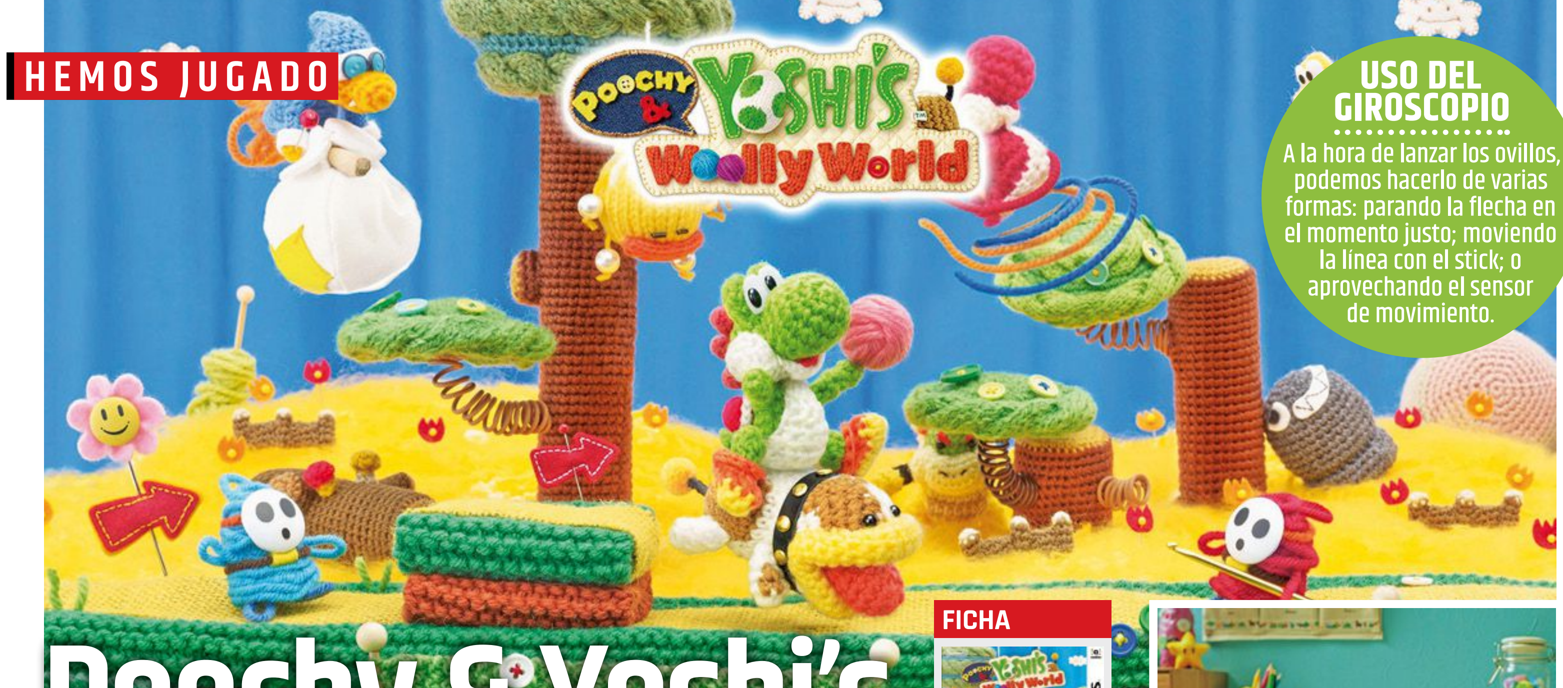
Las reminiscencias con Pokémon, Yo-Kai Watch o incluso Fire Emblem empiezan en este momento. Primero, nuestro protagonista, así como el resto de NPC, tendrá un punto fuerte determinado, a elegir entre Poder, Velocidad o Técnica. Cada uno es efectivo sobre uno y débil sobre otro, por lo que habrá que tener en cuenta este triángulo de efectividad cuando nos decidamos a atacar a los enemigos. La estrategia, en sí, es importante, no sólo por este aspecto, sino también por saber cuándo gastar nuestro Ki, cuándo realizar una fusión (y con quién) e incluso el ángulo mejor para realizar un ataque, puesto que echar al enemigo de la zona delimitada le hará perder un turno y nos permitirá aprender una de sus habilidades especiales (y, si en ese momento no queremos, o podemos, enseñarlas a ninguno de nuestros personajes, podemos guardarlas para más adelante).

Encaminados al torneo

En este nuevo mundo, el Torneo no es apto para principiantes. Primero, dadas las discusiones (según Bulma) sobre quién lucharía con quién, se decidió que para participar sería necesario tener un equipo formado por cinco combatientes. Y esta será una de nuestras misiones principales: encontrar los mejores guerreros para nuestro equipo. ¿Cómo? Pues, como no podía ser de otra manera, luchando sin parar. Así, conseguiremos personajes de varias razas y niveles, fundamentales, además, para obtener la energía básica que nos permita destruir barreras a otros mundos y acercarnos al torneo. Con esto, y el triángulo de efectividad, lo ideal es tener un equipo equilibrado, que podemos ir modificando según vayamos encontrando nuevos aliados (los demás se quedarán a la espera). Dragon Ball Fusions es una inteligente propuesta que da un soplo de aire fresco a esta saga en los videojuegos y ofrece muchas horas de entretenimiento. No obstante, tiene aspectos que se pueden mejorar, puesto que algunas misiones se vuelven algo repetitivas con el tiempo, y el control de vuelo deja algo que desear. ■



▲ **El mapa comienza algo limitado.** Tenemos que reunir las distintas energías para poder desbloquear nuevas zonas.



USO DEL GIROSCOPIO

A la hora de lanzar los ovillos, podemos hacerlo de varias formas: parando la flecha en el momento justo; moviendo la línea con el stick; o aprovechando el sensor de movimiento.

Poochy & Yoshi's Woolly World

EL LADRÓN DE LA LANA

Yoshi's Woolly World se muda de Wii U a 3DS con nuevos añadidos que amplían la experiencia. **Poochy y Yoshi tienen mucho trabajo que hacer para salvar a sus amigos.**

Una tarde tranquila en el mundo de lana en el que viven los Yoshi se convierte en tragedia cuando aparece Kamek, que en todo un alarde de maldad los transforma en ovillos y se los lleva. Sólo dos consiguen escapar de este ataque, y será nuestro conocido Yoshi verde quien emprenda el viaje para rescatar a sus amigos. Así comienza la aventura de Poochy & Yoshi's Woolly World, un título lanzado originalmente en Wii U (2015) y que se traslada a Nintendo 3DS para una segunda vida.

Mecánicas clásicas

No es el primer título que tiene como protagonista a la inseparable montura de Mario. Al igual que Yoshi's Island, Woolly World basa sus niveles en las plataformas, pero aprovecha las habilidades de Yoshi para esconder secretos. Unos niveles que pasarán por distintos escenarios (pirámides, nieve, cuevas…) y cuya dificultad irá aumentando de forma exponencial. El dinosaurio verde puede tragar a sus enemigos y convertirlos en ovillos de lana (en otros juegos serían huevos) para luego utilizarlos como armas arrojadizas. Su larga lengua le permite tirar de hilos que revelan espacios secretos, donde encontraremos gemas, flores o, lo más importante, una de las seis madejas que componen a los Yoshi transformados. Además, en ciertos lugares de los niveles, Yoshi cambiará su forma, convirtiéndose en una sirena, una avioneta o incluso volviéndose gigante. Son zonas contrarreloj, en las que conseguir la madeja de lana y las gemas se convierte en todo un reto de habilidad.

Con la ayuda de Poochy

En esta versión para la portátil de Nintendo, Poochy cobra un nuevo protagonismo, gracias a sus niveles dedicados. Por un lado, tenemos las estampidas, en las que al estilo Super Mario Run, Poochy corre siempre hacia delante. Necesitamos precisión para conseguir superar los logros propuestos para encontrar a los tres poochytos y coger todas las gemas. Estos niveles, además, tienen una segunda versión llamada 'fiebre del oro'. Por otro lado, Poochy aparecerá en algunos niveles de Yoshi, para ayudarnos a recorrer zonas a mayor velocidad o acceder a plataformas fuera de nuestro alcance. Y por último, tres poochytos pueden acompañarnos si elegimos el modo de dificultad 'relajado' (que podemos hacer en cualquier momento). Pero la aparición de este perrito no será puntual. Si tenemos el amiibo de Poochy, podremos añadirlo al nivel simplemente escaneándolo. ■

Aléjate de él si...

Prefieres un título más centrado en la acción

Te gustará si...

Te gustan las aventuras de plataformas y las habilidades de Yoshi

FICHA

TÍTULO
Poochy & Yoshi Woolly World
GÉNERO
Plataformas
JUGADORES
1
ONLINE
No
LANZAMIENTO
Ya disponible
PLATAFORMAS
Nintendo 3DS/2DS
DESARROLLADORA
Nintendo
EDITORA
Nintendo
TEXTOS
Español
VOCES
--
PRECIO
34,95 €

NOTA GAMER

VISUAL ★★★★★
AMBIENTE ★★★★☆
JUGABILIDAD ★★★★½
DURACIÓN ★★★★☆

87

NOTA METACRITIC* 78

* Nota a cierre de edición

WIN

• Adapta muy bien las mecánicas clásicas de Yoshi y sus diseño artístico es adorable

FAIL

• Algunos niveles se vuelven repetitivos

CINE YOSHI

Cada 24 horas, y siempre que hayamos visto el anterior, se desbloqueará un nuevo corto protagonizado por Yoshi y Poochy. Hay 31 distintos.



▲ Podemos elegir controlar a cualquiera de los Yoshi que hemos rescatados con sólo pulsar un botón. **O bien crear uno con nuestro propio patrón de colores.**



ARMAS, ACCESORIOS

Hay infinidad de armas y accesorios para potenciar parámetros. Por supuesto, Guts conseguirá la Dragon Slayer, su gigantesco mandoble.

Berserk and the Band of the Hawk

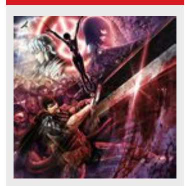
LA BATALLA INTERMINABLE

Basado en uno de los arcos argumentales del manga Berserk y encuadrado dentro de los parámetros del género Musou, este juego va a obligarte a aporrear el mando. **Sus tres reglas de oro serán pelear, pelear y pelear contra decenas o cientos de enemigos.**

POR **ISMAEL SÁNCHEZ**

Berserk and the Band of the Hawk es un musou (uno contra cientos) puro y duro. Es decir, que el principal objetivo de Guts, el protagonista, es ir acabando con las numerosas oleadas de enemigos que le acecharán sin descanso. El clásico espadón de este personaje se encargará de derramar sangre sin cesar (hay una opción no sanguinaria para timoratos). El sistema de combate es relativamente simple, pudiendo elaborar combos con ataques rápidos y especiales, que irán mejorando y ampliando su número a medida que se adquiere más y más experiencia. Además, cada ataque rellena una barra de frenesí que se puede utilizar para disfrutar de momentos de cierta locura en los que las muertes rivales se multiplican. Podemos escoger diferentes objetos potenciadores, armas principales y secundarias y también llamar a nuestro caballo y montarlo para pelear sobre él.

FICHA



TÍTULO
Berserk and the Band of the Hawk
GÉNERO
Acción
JUGADORES
1
LANZAMIENTO
24/02/2017
PLATAFORMAS
PS4 / PS3 / PSVita / PC
DESARROLLADORA
Koei Tecmo
EDITORA
Koch Media

18
TEXTOS
Inglés
VÍDEOS
Japonés
PRECIO
59,99 €

NOTA GAMER

VISUAL ★★★½☆
AMBIENTE ★★★★☆
JUGABILIDAD ★★★★½
DURACIÓN ★★★★☆

82

NOTA METACRITIC* --

* Nota a cierre de edición

Por un lado, la curva de aprendizaje es poco pronunciada y el juego divierte al instante. Por el otro, con el tiempo aparece la incómoda sensación de repetición.

Historia y personajes

Los amantes del manga van a adorar este juego a niveles que aquellos que lo desconocen por completo no podrán entender. Aún así, no es una condición indispensable saber quién es Guts para disfrutar de esta obra. Además de él y su fuerza bruta, también podremos completar las misiones con Griffith, el líder la banda del halcón y un espadachín más técnico; Casca, que destaca por la agilidad de sus saltos y demás movimientos; y Judeau, rapidísimo y especialista en ataques a distancia, pero con poca potencia. Tras cada misión, regresaremos al campamento de la banda del halcón, para mejorar los atributos de nuestro personaje y hacernos con objetos equipables. Además de la trayectoria clásica, también hay disponibles modos aún más simples, los eclipse. En ellos, al más puro estilo horda, tendremos que repeler a diferentes oleadas de enemigos. A cambio, conseguiremos dinero y puntos de experiencia que se pueden usar en el modo historia. Si te gusta la acción pura y dura, dale una oportunidad. ■

Hay muchas posibilidades de personalización. Se pueden escoger armas, amuletos...





La historia narra cómo llega Guts a la banda del Halcón. Aunque el argumento no tiene un gran peso.

HEMOS JUGADO

Atelier Shallie Plus: Alchemist of the Dusk Sea

EL FINAL DE LA TRILOGÍA

Dentro de la saga Atelier Shallie, este título cierra un arco argumental de tres actos. **Aún así, no es necesario haber jugado los capítulos anteriores para engancharte a las aventuras de una de las dos Shallies.**



Una de las razones que mantiene con algo de vida a PlayStation Vita es la cantidad de JRPGs que siguen lanzándose para esta plataforma. En este caso, Alchemist of the Dusk Sea es un port de PS3 que cierra la trilogía Dusk. Este juego es accesible para recién llegados a la saga Atelier Shallie, pero también ofrece gran cantidad de contenido extra para los seguidores más fieles. Hay que escoger a una de las dos Shallies para jugar, y cada una de ellas nos introduce en una aventura diferente, lo que dispara el índice de rejugabilidad de este título. Hay combate por turnos, exploración de mazmorras, diálogos, misiones y, sobre todo, alquimia. Mediante ella se pueden crear consumibles, armas o partes de la armadura, y tanto la recolección de elementos, como su combinación tienen un gran componente adictivo. Uno de sus puntos fuertes es que han desaparecido las cuentas atrás para lograr ciertos objetivos, por lo que ahora se puede disfrutar del paisaje y de la espectacular música. ■



FICHA



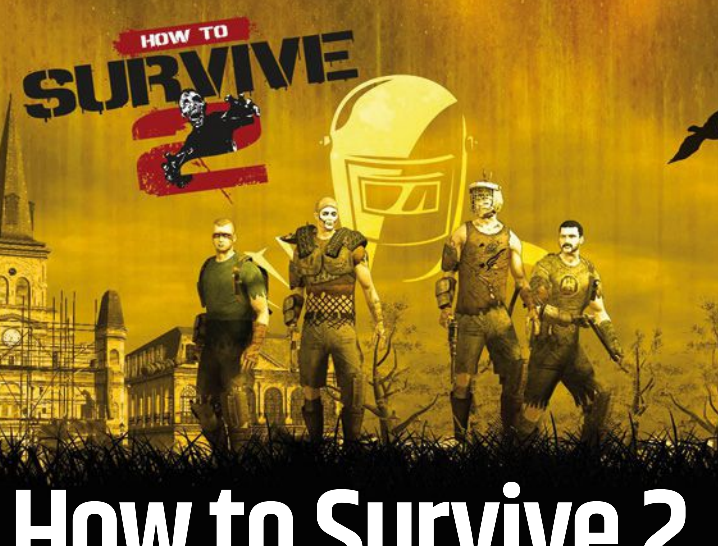
TÍTULO
Atelier Shallie Plus: Alchemist of the Dusk Sea
GÉNERO
JRPG
JUGADORES
1
ONLINE
No
LANZAMIENTO
Ya disponible
PLATAFORMAS
PS Vita

16
TEXTOS
Español
VOCES
Inglés
Japonés
PRECIO
39,99 €

NOTA GAMER
79

NOTA METACRITIC* 77

* Nota a cierre de edición



How to Survive 2

MASACRES SIN COMPLICACIONES

Gracias a su mecánica jugable sencilla y al sistema de mejoras del personaje y del campamento, **esta obra centrada en la supervivencia apocalíptica funciona. Te vas a hinchar a cargarte muertos vivientes.**

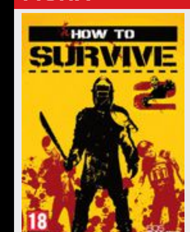
Los zombis han diezmado a la población humana y tú formas parte de los supervivientes. Estás en un bosque en Luisiana y debes construir tu campamento para sobrevivir, con la ayuda de Kovac, otro superviviente que te guiará en el proceso. Con una perspectiva isométrica y un potencial gráfico aceptable, empezarás a acabar con los muertos vivientes con un simple bate de beisbol. Cada uno de los que elimines te otorgará imprescindibles puntos de experiencia y, quizás, elementos para ir creando herramientas, objetos curativos, además de mejoras en tu armamento y en el campamento. La recolección de recursos es básica, pero tampoco hay que cargarse, ya que haciéndolo nos ralentizamos. Los zombies son lentos y débiles en los primeros compases de la aventura, pero según se avanza, su nivel crece. Además de contra ellos, también combatimos contra el hambre o la sed. Y podremos compartir desafíos con otros tres jugadores, algo que incrementa la diversión de este título. ■





FICHA





TÍTULO
How to Survive 2
GÉNERO
Acción
JUGADORES
1-4
ONLINE
Sí
LANZAMIENTO
Ya disponible
PLATAFORMAS
PS4 / Xbox One / PC

18
TEXTOS
Español
VOCES
Inglés
PRECIO
14,99 €

NOTA GAMER


77

NOTA METACRITIC* 69

* Nota a cierre de edición



Hitman (primera temporada)

EL REGRESO DEL AGENTE 47

El pálido asesino de corbata roja ha tenido más de un altibajo en sus contratos. Pero la última fórmula ha podido ser su redención: **un formato episódico que se estrenó en marzo de 2016 y que, casi un año después, llega en una edición completa.**

POR **PAZ BORIS**

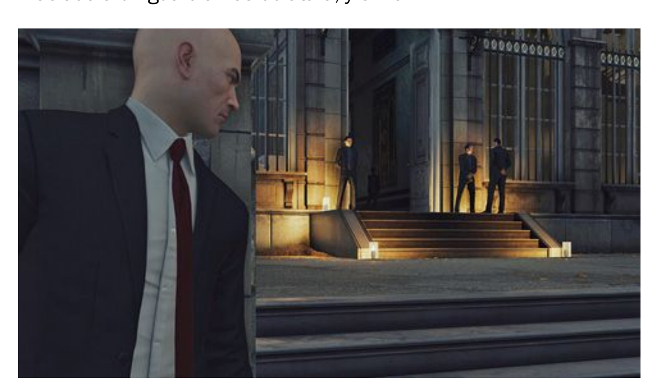
De París a Marrakesh, de Sapianza a Hokkaido. El Agente 47 viaja por todo el mundo para cumplir sus contratos con la fría eficiencia que le caracteriza. El comienzo es quizá algo flojo, por la monotonía del primer escenario, pero por suerte la acción, la tensión y la variedad de Hitman va mejorando con cada capítulo. Además, en esta edición que los reúne todos no tendremos tantos problemas con las pantallas de carga como se tuvo en los primeros lanzamientos. Y junto a ello disfrutaremos de tres misiones adicionales que ampliarán las horas de juego.

Premia la creatividad

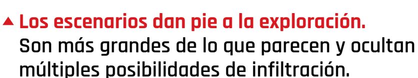
El Agente 47 siempre ha necesitado mantener un carácter versátil que le permitiera infiltrarse en cualquier lugar, así como una buena capacidad de reacción para actuar ante situaciones adversas. Cada capítulo de Hitman toma nota de estas características, ofreciendo multitud de posibilidades para eludir a los guardias u ocultarse de los ojos de civiles inocentes. Los escenarios son amplios, más de lo que parece a simple vista, escondiendo rutas alternativas y objetivos secundarios. Las diversas opciones que propone cada capítulo de Hitman convierten al juego, más que en un shooter con sigilo, en un título de puzles y estrategia. Planificar nuestro próximo movimiento requiere una atenta observación de los patrones de los enemigos, los posibles escondites, tanto para las armas como para nosotros, o del uso de los disfraces. Este último aspecto, por cierto, da mucho juego, aunque hay que utilizarlos con cabeza. Intentar acceder a una zona restringida con el traje equivocado o acercarnos demasiado a un guardia nos delatará, y si no reaccionamos con la rapidez necesaria para silenciarlos, la misión se habrá ido a pique.

Cada capítulo de Hitman ofrece grandes dosis de rejugabilidad, gracias a la cantidad de opciones para llevar a cabo los contratos. No es necesario empezar asesinando siempre al mismo objetivo, o acceder a la zona por el mismo lugar. Es posible eludir a los vigilantes, por ejemplo, generando distracciones para alejarlos de un punto de acceso, pero se necesita precisión y paciencia para no recurrir a las armas. Por supuesto, utilizar una pistola, fusil o rifle de francotirador es otra alternativa, aunque delatan nuestra posición con demasiada facilidad.

A lo largo de esta temporada, el regreso del Agente 47 se ha ido mostrando con mayor calidad, aunque en ocasiones los capítulos pequen de monotonía. Sus grandes escenarios, sus múltiples opciones de infiltración y las diferentes formas de acabar con los objetivos añade un importante componente de rejugabilidad para un juego que, con sus seis capítulos y sus cerca de diez horas de duración, se queda algo corto. ■



▼ **Mejor que no te vean. Un descuido puede acabar con tu cuidada estrategia para acercarte al objetivo. Y sólo quedan dos opciones: arrasar o fracasar.**



▲ **Los escenarios dan pie a la exploración.** Son más grandes de lo que parecen y ocultan múltiples posibilidades de infiltración.



FICHA

TÍTULO Hitman
GÉNERO Acción
JUGADORES 1
ONLINE No
LANZAMIENTO Ya disponible
PLATAFORMAS PC, PS4, Xbox One
DESARROLLADORA IO Interactive
EDITORA Square Enix

18
TEXTOS Español
VOCES Inglés
PRECIO 54,95 €

NOTA GAMER

VISUAL ★★★½☆
AMBIENTE ★★★★☆
JUGABILIDAD ★★★★☆
DURACIÓN ★★★☆☆

78

NOTA METACRITIC* 77

* Nota a cierre de edición

Fragments of Him



LAS REPERCUSIONES
La muerte de Will será aún más dura cuando entendamos, finalmente, lo que pierden todos.

UNA PALETA LIMITADA
Fragments of Him apenas tiene color, pero sabe jugar muy bien con él.

CUANDO MUERE EL AMOR

Quizá pueda contarse con los dedos de la mano las veces que un videojuego ha conseguido hablar de amor sin caer en lo cursi ni lo ridículo. Por suerte, el indie sigue apretando, dando golpes en la puerta para entrar, y son iniciativas como Alone With You o este Fragments of Him la que nos muestran el camino para hacerlo bien

POR **JAVIER ALEMÁN**

Fragments of Him es un videojuego que ya era curioso en su concepción, fruto de una Ludum Dare centrada en el minimalismo. Quería hacer lo mínimo posible para hablar de una de las experiencias más terriblemente enormes por las que pasa una persona: la pérdida de un ser querido. Si ya son pocos los videojuegos que han enfocado el tema del amor de manera seria, sin chirridos ni mecánicas de acumulación de 'puntos de amor' que canjear por una relación sexual, menos aún se han centrado en lo que pasa cuando el amor termina de manera tan abrupta.

El videojuego de Sassybot Studio nos presenta de manera muy sencilla la historia que quiere contarnos. Adopta una jugabilidad que es un cruce entre el (mal) llamado 'walking simulator' y una aventura gráfica muy minimalista, dándonos escenarios con elementos con los que interactuar que contarán la historia de la pareja protagonista: Will y Harry. Seremos testigos de la narración no sólo a través de los ojos de ambos, sino también de la primera novia de Will y de su abuela, componiendo un puzle con los fragmentos de la vida del fallecido que nos harán meternos de lleno en la historia.

Una 'rara avis'

Aparte de la valentía de introducir una relación homosexual en un mundo que aún está escaso de representación, Fragments of Him acierta con muchas cosas. Todo lo que cuenta lo hace con calma y elegancia, sin dramas artificiales ni grandes explosiones de emoción. A través de la rutina y de la desaparición de las pequeñas cosas nos hace entender ese dolor desesperante y sordo que es la muerte de la persona a la que amamos, logrando que la pequeña travesía que propone consiga emocionar de verdad al jugador.

¿Puede no ser un juego para todo el mundo? Puede. Su escasez de mecánicas echará a algunos atrás, pero quien se quede va a tener que ponerse de pie y aplaudir la clase con la que aborda su conclusión final. Si queremos que el videojuego avance en su camino hacia la madurez, estaba claro que tendría también que pasar por esto. ■

FICHA




TÍTULO
Fragments of Him
GÉNERO
Indie
JUGADORES
1
ONLINE
No
LANZAMIENTO
Ya disponible
PLATAFORMAS
PS4, Xbox One, PC
DESARROLLADORA
Sassybot
EDITORA
Sassybot

16
TEXTOS
Inglés
VÍDEOS
-

Te gustará si...
Quieres explorar el significado del duelo en un videojuego.

Quizás no te vaya si...
Tienes algo en contra del amor.





NIVEL OCULTO ES UNA WEB DEDICADA A MOSTRAR LA ESCENA INDEPENDIENTE DEL VIDEOJUEGO NACIONAL E INTERNACIONAL. BUCEAMOS EN LAS ENTRAÑAS DEL MEDIO PARA DEMOSTRAR QUE HAY VIDA MÁS ALLÁ DEL TRIPLE A.

Rise & Shine

UN CHICO Y SU PISTOLA

El mundo de Gamearth está siendo atacado. Personajes clásicos del videojuego son víctimas de soldados de next-gen y tendrá que ser un niño, armado con una legendaria pistola llamada Shine, el encargado de restaurar la paz.

POR **JUAN MANUEL MORENO**

Rise & Shine encabeza la hornada de títulos destacados españoles que llegarán en 2017. Detrás de él se encuentra el estudio Super Awesome Hyper Dimensional Mega Team (a.k.a. SuperMegaTeam), en lo que es su primer título para consolas de sobremesa tras dos juegos exclusivos para dispositivos móviles. Para ello han decidido echar toda la carne en el asador, envolviendo su propuesta bajo un derroche artístico y técnico que esconde un corazón táctico bajo su apariencia arcade.

Quizás las primeras palabras que puedan venirte a la cabeza según ves las capturas que acompañan este texto sean Metal Slug, no en vano hablamos de un arcade en 2D que derrocha artesanía en sus escenarios y un especial cuidado en las animaciones de los personajes. Sin embargo, Rise & Shine decide mezclar elementos de desenfreno con mecánicas basadas en puzles, en buena medida gracias al variado uso de la distinta munición de Shine. Disponemos de dos tipos de munición y tres formas diferentes de disparar. Contamos con el disparo clásico, apuntando y disparando, un modo en el que dirigiremos la balas con nuestro puntero, y por último podemos lanzar nuestros disparos como si fuesen una granada, seleccionando el ángulo de tiro y el momento en el que el proyectil explotará.

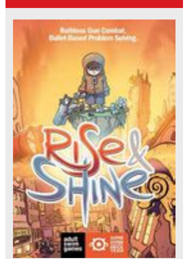
Más que batallas

El desarrollo de los niveles de Rise & Shine combina frenéticos momentos de combate, a veces realmente exigente, junto con diferentes puzles que tendrán que resolverse combinando las habilidades de nuestra arma. Esto también es aplicable para los jefes finales, pues todos ellos cuentan con punto específicos de daño que únicamente podrán ser alcanzados haciendo uso de un modo de disparo específico. El delicioso trabajo de arte de los niveles y el mimo puesto en las mecánicas de combate queda empañado por la dificultad de control del puntero de nuestra arma, el cual denota que ha sido expresamente diseñado para jugar con teclado y ratón y no termina de estar del todo bien implementado en los mandos. Aún con esto, Rise & Shine cuenta con los suficientes argumentos como para ser el primero de los grandes juegos españoles que comanden este año tu biblioteca. ■

NARRATIVA DIFERENTE

Entre niveles podremos disfrutar de cómic que va dando forma a la trama.

FICHA



TÍTULO Rise & Shine
GÉNERO Indie
JUGADORES 1
ONLINE No
LANZAMIENTO Ya disponible
PLATAFORMAS Xbox One / PC
DESARROLLADORA SuperMegaTeam
EDITORA Adult Swim Games
16
TEXTOS Español
VÍDEOS -



▲ **No sólo hay que disparar.** Además, es imprescindible resolver rompecabezas.



Te gustará si...
Buscas un desafío y no te importa la duración.

Quizás no te vaya si...
Creías que se trataba del heredero de Metal Slug.

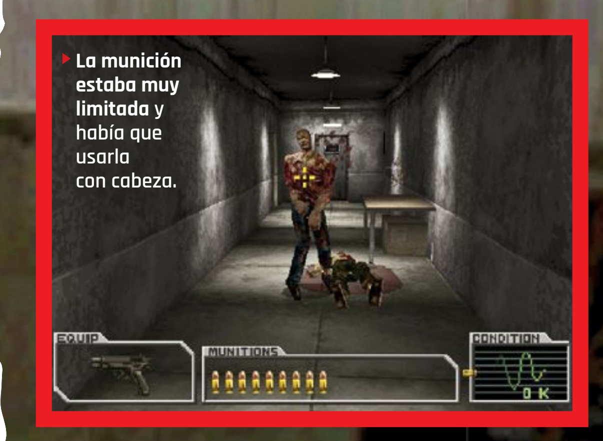


RESIDENT EVIL

EL PRIMER AVANCE DEL VIRUS-T

Se convirtió en el icono de los juegos de terror y, con el tiempo, dio un giro a la acción. Con el lanzamiento de Resident Evil 7 se habla de una vuelta a los orígenes pero, ¿cómo fue el primer juego de esta saga?


Biohazard llegó a occidente como Resident Evil para evitar posibles problemas legales.



La munición estaba muy limitada y había que usarla con cabeza.

En la década de los 90, los videojuegos de terror estaban en alza. Eran los años de Alone in the Dark, que tras su lanzamiento había cosechado gran éxito por su atmósfera opresiva y su cuidado diseño. Para entonces, Capcom ya había lanzado también Sweet Home (1989), una adaptación de la película japonesa con el mismo nombre que se convertiría en uno de los primeros en utilizar el survival horror. Sin embargo, Shinji Mikami quería dar un paso más en el género de terror en los videojuegos y comenzó a trabajar en un proyecto que vería la luz en 1996: Biohazard, más conocido en occidente como Resident Evil.

Heredero del terror

Para entonces, Mikami ya había trabajado en el diseño de títulos como Aladdin o Goof Troop, pero aún era relativamente novato y el futuro Resident Evil sería su primer gran proyecto. Es por esto que el trabajo estuvo supervisado y producido por Tokuro Fujiwara, curtido en juegos como Ghost 'n Goblins o Commando, entre otros. Los primeros bocetos de Resident Evil eran muy diferentes a lo que llegó finalmente a las tiendas. Con una influencia innegable de Sweet Home, permitía controlar varios personajes y objetos, empleaba puzles para dificultar el avance del jugador y tomaba como escenario principal una mansión. Pero las capacidades técnicas de la recién salida PlayStation impresionaron a los desarrolladores, que decidieron cambiar el cartucho por el disco y las mecánicas RPG por un estilo más cinematográfico, lo que incluía una vista en primera persona.

Sin embargo, no sería el único cambio que vivió este embrión de Resident Evil. Aunque se negó durante muchos años, el lanzamiento de Alone in the Dark supuso un antes y un después en el desarrollo del juego y el punto de vista de Mikami frente a los juegos de terror. La perspectiva en tercera persona tomó el relevo de la vista subjetiva que habían planteado de inicialmente, la cámara se volvió fija, igual que en Alone in the Dark y presentaba personajes con gráficos poligonales mientras que los escenarios estaban prerenderizados.

Toda una conspiración

Racoon City es un pueblecito tranquilo en mitad de las montañas. Nada raro afecta a su rutina hasta que un día empiezan a realizarse unos misteriosos y truculentos asesinatos, a las afueras de la ciudad. Dada la gravedad de la situación, el gobierno envía a un equipo de S.T.A.R.S, una división de policías entrenados para situaciones extremas, rescate y supervivencia. Sin embargo, los miembros del pelotón enviados a investigar desaparecen al poco de llegar, por lo que el equipo Alpha toma el relevo. No tendrían que avanzar mucho para descubrir que los sucesos no eran simplemente unos asesinatos, sino que se estaba desarrollando una infección por el Virus-T, una peligrosa arma biológica que hace mutar a los humanos hasta convertirlos en salvajes zombis. La misión de rescate se convierte en toda una lucha por la supervivencia mientras se explora la mansión Spencer, plagada de secretos sobre los experimentos, la Corporación Umbrella y, sobre todo, los zombis que amenazan nuestras vidas.

El trabajo de Shinji Mikami fue alabado por fans y críticos por igual, convirtiéndose en un referente dentro del género del terror en los videojuegos. La perspectiva de la cámara ayudaba a incrementar la sensación de tensión ante el desconocimiento de lo que habría a continuación, de forma similar a como lo hizo en su momento Alone in the Dark. Además, los movimientos del personaje estaban ligeramente limitados, lo que contribuía al agobio que suponía ver acercarse a los enemigos. El hecho de comenzar el juego desarmado y la escasa munición que se podía encontrar era el preludio de que Resident Evil no sería tanto una fiesta de tiros, sino un juego de movimientos calculados, acertijos por resolver y muchos misterios por encontrar. ■



GUARDAR PARTIDA

Salvar el progreso era algo que los jugadores deseaban hacer cada poco que avanzaban. Sin embargo, no se podía guardar la partida en cualquier momento, sino que era necesario encontrar una de las máquinas de escribir repartidas por la mansión y, además, tener en el inventario el objeto 'cinta de tinta'.

DISEÑO GRÁFICO

La mansión y todas las locaciones del juego constan de fondos pre-renderizados y algunos modelados completamente en 3D, gracias a las características de la primera PlayStation.





A LA CAZA DE LAS RATAS

Krusty's Fun House

Con una mecánica a lo Lemmings a la que se le añadía 'plataformeo' y la marca Simpson impregnando cada rincón, este juego logró grandes resultados en las consolas de 8 bits y más modestos en las de 16. El objetivo era exterminar a las ratas que recorrían cada estancia de la mansión de Krusty allanándoles el camino.



EL TRUCO, AGRUPAR

La clave para llegar triunfar en cada uno de los niveles de este juego era observar el recorrido que debían seguir las ratas antes de actuar, además de agruparlas lo más rápido que pudiéramos en un espacio pequeño, para que fueran juntas, facilitando mucho nuestra labor.





LAS CONTRASEÑAS

Al superar un nivel aparecían contraseñas para seguir desde ahí. Hacían referencia a personajes de los Simpson, excepto _Joshua_ (que abre todas las puertas), un guiño a la peli Juegos de Guerra.

Hay juegos que pasan a la historia por su revolucionaria jugabilidad, por un argumento memorable o por haber alcanzado cotas técnicas desconocidas. Pero también hay títulos que sin inventar nada conservan su lugar en la memoria de los jugadores por aspectos intangibles como su simpatía. Y bajo este epígrafe podríamos colocar a Krusty's Fun House. Estrenado en el 92, sus versiones para NES, Master System o Game Boy gozaron de bastante popularidad, mientras que las de Super Nintendo o Mega Drive (bajo el nombre de Super Krusty's Fun House) fueron adaptaciones que desaprovechaban la potencia de la generación de los 16 bits, y cosecharon críticas mucho menos halagüeñas. Con la popularidad de los Simpson disparada tras tres temporadas de la serie animada, ya se habían lanzado seis juegos en diferentes plataformas, casi todos protagonizados por Bart. En este caso, ningún miembro de la familia sería el personaje principal, y en su lugar controlábamos a Krusty, el payaso al que Bart idolatra y que con el paso de las temporadas y los años desarrolló su carácter políticamente incorrecto, además de diferentes adicciones. La mansión de la estrella televisiva está llena de ratas, y nosotros debemos conducirlas a una máquina que las hará desaparecer, y que maneja Bart, Homer, el actor secundario Mel o el Sargento Castigo Corporal. Además de encontrar la manera de que las ratas fueran exterminadas, había que evitar a enemigos como serpientes a base de tartazos (muy limitados), y encontrar diferentes objetos ocultos en bloques.

Simple y divertido

Krusty's Fun House bebe directamente de Lemmings (sólo que en lugar de salvar criaturas, busca justo lo contrario), una saga todavía muy popular en la época. Las ratas que había que eliminar seguían una ruta fija hasta que llegaban a una pared cuya altura no podían superar, y nuestra meta era ir encontrando la solución para que llegaran a la máquina que les quitaba de en medio. Así, se podían colocar bloques, tarros o sectores de tuberías en lugares estratégicos y en los momentos adecuados para que los roedores recorrieran el camino deseado. La dificultad era progresiva. Mientras que las primeras estancias apenas ofrecían problemas y la resolución era obvia, las últimas obligaban al jugador tanto a pensar, como a ejecutar movimientos en un instante determinado. En todo caso, si las ratas se acababan largando por un sitio del que era imposible rescatarlas, siempre podíamos rendirnos y perder una vida para comenzar de nuevo el nivel. Ni en cuando resolución gráfica o banda sonora se puede decir que este juego destacara especialmente. Los escenarios eran más bien simples, aunque incluían pequeños guiños al universo Simpson. La música era repetitiva, y los efectos sonoros del propio Krusty's simples y poco logrado. Estamos ante una obra que no fue innovadora, ni especialmente compleja, pero que logró conquistar a muchos fans de los Simpson, o a jugadores (sobre todo los más jóvenes en la época) que se dejaron embrujar por el magnetismo de un personaje como Krusty, y por una mecánica de juego sencilla, al tiempo que divertida. ■



▲ **Los ratones no eran muy inteligentes.** Pero para acabar con ellos sí había que pensar.

NHL 94



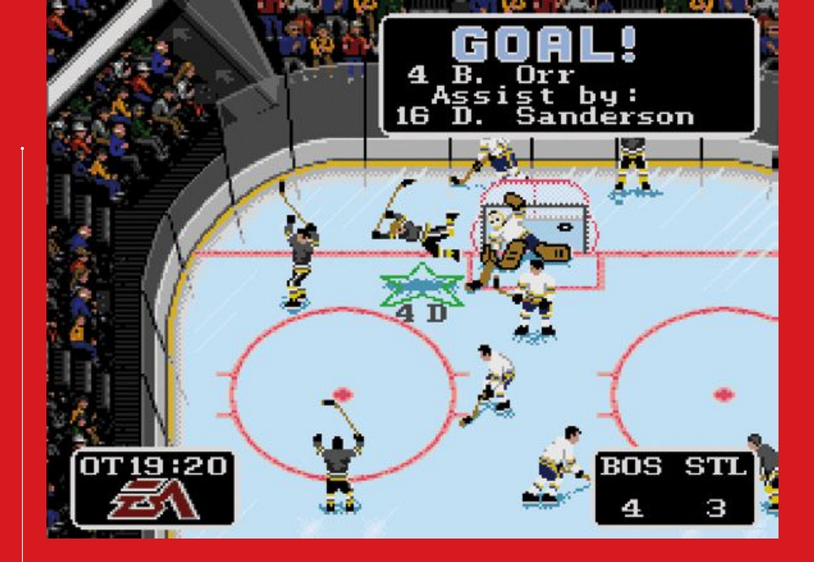
LA LEYENDA DEL HOCKEY

NHL 94 cumple 24 años desde que su puesta en venta. A pesar del transcurso de tanto tiempo, a día de hoy sigue teniendo una legión de seguidores jugando a sus versiones de PC, Super Nintendo o Mega Drive, o a emuladores online. El título de EA continúa siendo uno de los simuladores deportivos más vendidos de todos los tiempos.

Los noventa fueron los años dorados de la NHL, que logró reunir entonces a una increíble colección de estrellas, tanto estadounidenses, como llegadas de cualquier confín de la Tierra donde se supiera jugar con stick y patines sobre hielo. A principios de la década, concretamente en 1991, Electronic Arts se hizo con la licencia de la competición y comenzó a lanzar un videojuego por cada temporada. El cénit llegó pronto. En marzo de 1993 se lanzaba al mercado NHL 94, uno de los títulos deportivos más aclamados y exitosos de todos los tiempos. Apareció para PC, Super Nintendo y MegaDrive, siendo esta última versión la más valorada. Uno de los aspectos que le hizo tan popular, fue que, por primera vez, EA llegó a sendos acuerdos con la Liga y el sindicato de jugadores, pudiendo usar los logos de los equipos y los nombres de los jugadores reales. Además, se recreaban los comentaristas o las melodías de cada pabellón con bastante verosimilitud. Pero fue su ágil y entretenidísimo sistema de juego, y la diversión que se ofrecía en cada partido lo que conquistó a millones de jugadores de todo el mundo, incluso aquellos que desconocían por completo las reglas de este deporte y jamás habían visto un encuentro. EA consiguió recrear muy bien (para la época, claro está) las sensaciones del patinaje y las físicas de los choques o del golpeo del stick a la pastilla. Además, la inteligencia artificial de los porteros (el único jugador al que sólo se podía controlar cuando tenía la posesión de la pastilla), ponía las cosas verdaderamente complicadas.

Y el fenómeno crece

Por supuesto, la franquicia se ha mantenido viva hasta la fecha, siempre en manos de EA, como también ocurre con los legendarios Madden de fútbol americano, o con FIFA (y hasta hace algunos años, también con NBA).





Pero por mucho que los gráficos, el realismo y las opciones jugables se hayan ampliado con transcurso de las distintas versiones, NHL 94 sigue marcando la cumbre en cuanto a popularidad y, probablemente, también en cuanto a calidad. Y eso que su desarrollo lo completaron prácticamente entre dos personas, siendo Mark Lesser, un absoluto ignorante de todo lo referente al hockey, su programador. A día de hoy, NHL 94 es recordado y rejugado por miles de jugadores (sobre todo estadounidenses), una gigantesca comunidad que se organiza en torno a la web nhl94.com. A través de ella se continúan organizando torneos multitudinarios, descubriendo trucos y 'bugs' y batiendo récords. El fenómeno alcanzó tal dimensión que, coincidiendo con el 20 aniversario de su lanzamiento, EA Sports incluyó un modo retro que permitía jugar exactamente igual que en este título, tanto en controles, como a nivel gráfico o sonoro, pero en el capítulo de la temporada 2014. La mayoría de los jugadores que se hicieron con esta obra prefirieron el estilo 'vintage'. Incluso la propia Liga de hockey estadounidense, perfectamente consciente del ingente número de fans que captó gracias al videojuego, le dedicó un video homenaje para conmemorar sus dos décadas de vida. ■

NHL94 INCORPORÓ POR PRIMERA VEZ NOMBRES REALES DE JUGADORES Y EQUIPOS



◂ **El sistema de juego era ágil y sencillo.** Lograr competir a buen nivel se solía lograr tras muy poco tiempo 'entrenando'.

SIN SANGRE

Muchos recuerdan NHL 94 porque había momentos en que se producían peleas entre dos jugadores (opción eliminada a partir del 96) tras una acción dura de uno de ellos. Había que golpear al rival hasta tumbarle, pero en ningún caso se veía sangre. Fue una exigencia de la propia de los jugadores.



ROENICK, EL INVENCIBLE

Jeremy Roenick era, de largo, el mejor jugador disponible en NHL 94. Tanto es así, que muchos jugadores prohibían en sus partidas contra amigos que alguno escogiera a los Chicago Blackhawks, el equipo al que pertenecía. El propio Roenick, una superestrella del hockey, admite que el videojuego contribuyó decisivamente a incrementar su fama. *"Es el comentario más habitual que me hacen, ya sea por Twitter o por la calle. Diría que una de cada tres personas me menciona el juego del 94"*, asegura.



LOS MÁS VENDIDOS

* Fuente: Asociación Española de Videojuegos

	PS4	XBOX ONE	Wii U	NINTENDO 3DS	
1	FIFA 17	Halo: The Master Chief Collection	Just Dance 2017	Pokémon Luna	1
2	Grand Theft Auto V	FIFA 17	Super Mario World Nintendo Selects	Pokémon Sol	2
3	Battlefield 1	Battlefield 1	New Super Mario Bros. U + New Super Luigi U Nintendo Selects	Yo-Kay Watch	3
4	Resident Evil Biohazard	Grand Theft Auto V	Minecraft Wii U Edition	Mario Party Star Rush	4
5	Mafia III	Resident Evil Biohazard	Mario Party Nintendo Selects	Mario Kart 7	5
6	Call of Duty: Infinite Warfare	Call of Duty: Infinite Warfare	Paper Mario: Color Splash	New Super Mario Bros 2	6
7	Watch Dogs 2	Watchdogs 2	Splatoon	Tomodachi Life	7
8	Call of Duty: Infinite Warfare Legacy Edition	Mafia III	LEGO Dimensions + Starter Pack	Dragon Quest VIII: El periplo del rey maldito	8
9	Rocket League Collector's Edition	Gears of War 4	Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos: Río 2016	Mario Party Island Tour Nintendo Selects	9
10	The Last Guardian	Call of Duty: Infinite Warfare Legacy Edition	Donkey Kong Country Tropical Freeze Nintendo Selects	The Legend of Zelda: Ocarina of Time Nintendo Selects	10

LOS 7 MAGNÍFICOS

JUEGOS BASADOS EN HECHOS HISTÓRICOS

Estudiar historia nunca fue tan divertido. Los videojuegos han logrado trasladarnos a todo tipo de épocas futuras, pero también pasadas. Estos son algunos de los que mejor han reflejado épocas pretéritas.



1 ASSASSIN'S CREED II
(2009)

Cualquier capítulo de la saga valdría, pero es el segundo el más brillante a nivel histórico. Estamos en la Florencia renacentista, y conocemos, por ejemplo, a Leonardo Da Vinci.



2 RED DEAD REDEPTION
(2010)

Ambientado en el viejo Oeste Americano (concretamente, en el año 1911), se logró recrear la época con una acentuada fidelidad en cuanto a ambientes, ropas, costumbres.



3 CALL OF DUTY 2
(2005)

Prácticamente todas las batallas del juego están basadas en episodios reales de la Segunda Guerra Mundial. Podemos escoger entre las distintas facciones de los Aliados.

LOS 5 MEJORES

*Fuente: Metacritic.com

ACCIÓN

Inside (PSXOne, PC)	92
Overwatch (PSXOne, PC)	91
Rez Infinite (PS4)	89
Titanfall (PSXOne, PC)	89
Battlefield 1 (PSXOne, PC)	89

MOTOR

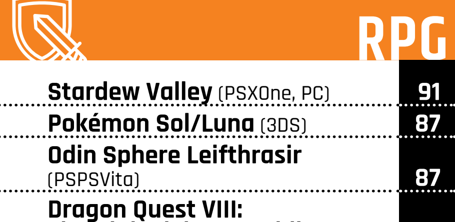
Forza Horizon 3 (XOne, PC)	91
DiRT Rally (PSXOne)	86
F1 2016 (PSXOne, PC)	86
Trackmania Turbo (PSXOne, PC)	81
Mantis Burn Racing (PSXOne, PC)	78

RPG

Stardew Valley (PSXOne, PC)	91
Pokémon Sol/Luna (3DS)	87
Odin Sphere Leifthrasir (PSPSVita)	87
Dragon Quest VIII: El periplo del Rey Maldito (3DS)	86
Monster Hunter Generations (3DS)	85

DEPORTE

NBA 2K (PSXOne, PC)	90
Pro Evolution Soccer 20 (PSXOne, PC)	87
MLB: The Show (PS4)	85
FIFA (PSXOne, PSX36PC)	84
Madden NFL (PSXOne, PC)	83

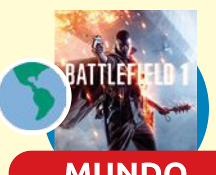




FPS

Overwatch (PSXOne, PC)	91
Titanfall 2 (PSXOne, PC)	89
Battlefield 1 (PSXOne, PC)	88
Doom (XOne)	87
Residen Evil Biohazard	85

SUPERVENTAS EN EL MUNDO



MUNDO

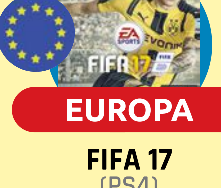
POKÉMON SOL/LUNA (3DS)

BATTLEFIELD 1 (PS4 + XONE)

CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE (PS4 + XONE)

FIFA 17 (PS4 + XONE)

GRAND THEFT AUTO V (PS4)



EUROPA

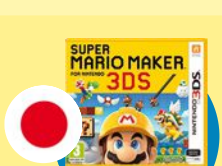
FIFA 17 (PS4)

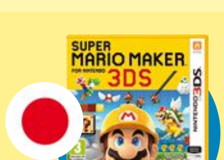
BATTLEFIELD 1 (PS4 + XONE)

CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE (PS4 + XONE)

POKÉMON SOL/LUNA (3DS)

GRAND THEFT AUTO V (PS4)





EE.UU.

POKÉMON SOL/LUNA (3DS)

UNCHARTED EL DESENLACE DEL LADRÓN (PS4)

CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE (PS4 + XONE)

BATTLEFIELD 1 (XONE)

MADDEN NFL 17 (XONE)



JAPÓN

POKÉMON SOL/LUNA (3DS)

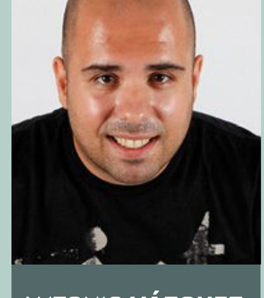
SUPER MARIO MAKER (3DS)

MOMOTARO DENTETSU 201TACHIAGARE NIPPON!! (3DS)

YO-KAI WATCH SUKIYAKI (3DS)

FINAL FANTASY XV (PS4)

EL HALL OF FAME DE LA REDACCIÓN



ANTONIO **VÁZQUEZ**

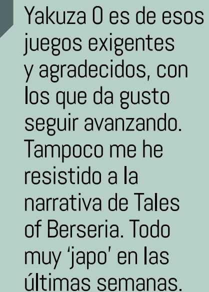


PAZ **BORIS**

Yakuza 0 es de esos juegos exigentes y agradecidos, con los que da gusto seguir avanzando. Tampoco me he resistido a la narrativa de Tales of Berseria. Todo muy 'japo' en las últimas semanas.

Este mes, entre Poochy & Yoshi's Woolly World y Fire Emblem: Heroes, todo lo que he jugado es versión portátil. Nada mejor para esos tiempos de espera fuera de casa que tu consola o Smartphone.

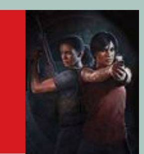
A LA ESPERA DE...





UNCHARTED: THE LOST LEGACY

¿Un Uncharted sin Nathan Drake? Es una realidad que veremos este año. Y más que un DLC, esta expansión va a ser casi un juego nuevo.



BATTALION 1944

Con la intención de recuperar el espíritu de los FPS clásicos y ambientado en la IIGM, este proyecto financiado a través de crowdfunding llegará a finales de este año.



YO-KAI WATCH 2

Aunque seguimos teniendo mucho retraso con respecto a las entregas en Japón, volveremos a disfrutar de la caza de criaturas (más de 300) en este título.



GUARDIANES DE LA GALAXIA

La unión entre Marvel y Telltale Games. La segunda película se estrena a principios de mayo, así que el juego podría salir en torno a esa fecha.



SUPER MARIO ODYSSEY

Todavía quedan varios meses, pero lo que hemos visto de esta obra tiene una pinta bárbara. Controlaremos a nuestro fontanero favorito en un entorno realista.



4 NOBUNAGA'S AMBITION
(1987)

La saga se centra en el Japón feudal, y la unificación del país que pretendía el daimyo Nobunaga. Tanto las batallas como muchos personajes beben de acontecimientos reales.



5 MAFIA III
(2016)

La trama es ficticia, pero se acude al falso documental para mostrar lo ocurrido en EE.UU. durante 1968, con los conflictos raciales y la resaca de la guerra de Vietnam presentes.



6 L.A. NOIRE
(2011)

Este aclamado juego de Rockstar nos traslada a Los Ángeles en 1947, con diferentes crímenes que sucedieron de verdad como elemento central de la trama narrativa.



7 SABOTEUR
(2009)

La historia está situada en la Francia ocupada por el ejército nazi durante la Segunda Guerra Mundial. Encarnamos a Sean Devlin, líder (ficticio) de la resistencia.

Lucha por tu supervivencia

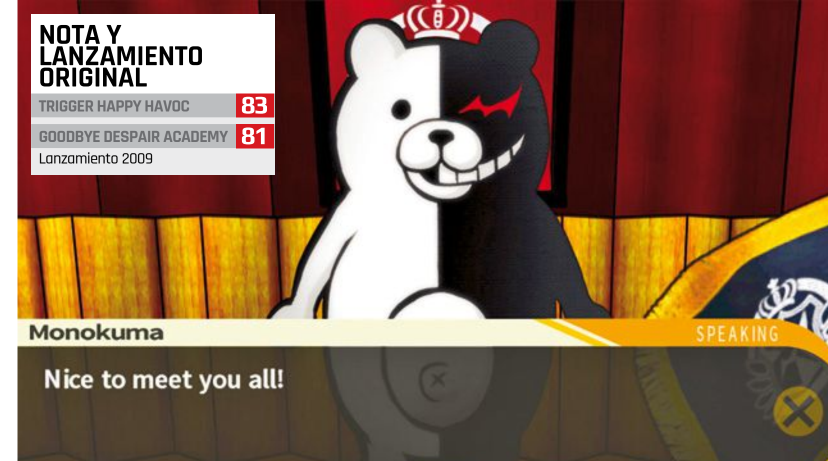
Bien contra un oso diabólico o enfrentándote a personajes de Capcom y Marvel, sobrevivir sólo es una opción si luchas por ello. Y eso es que lo quieren estas reediciones.



Danganronpa 1 & 2 Reload

De nombre difícilmente pronunciable, Danganronpa basa su acción en las llamadas 'visual novels', un género de gran éxito en Japón. Esta reedición incluye los dos primeros juegos de la saga, ideales para iniciar a los novatos curiosos. Danganronpa: Trigger Happy Havoc (cuyo nombre original, en japonés, significa Danganronpa: Academia de la Esperanza y los Estudiantes de Secundaria de la Desesperación) se lanzó en el año 2010 para PSP, llegando unos años después también a PlayStation Vita. En este juego se nos pone en la piel de Makoto Naegi, que ha conseguido entrar en el instituto Hopes Peak, un prestigioso centro de estudios para los mejores alumnos de la nación. Sin embargo, lo que parecía un sueño para los jóvenes estudiantes se convierte en una pesadilla cuando descubren que están atrapados con Monokuma, un oso maníaco que los utiliza para un tétrico juego: si quieren salir de la academia, tienen que graduarse primero… Asesinando a uno de sus compañeros. Poco después, el primer cuerpo aparece, y los 15 estudiantes atrapados deberán trabajar codo con codo en la escena del crimen para descubrir al culpable y evitar, por un lado, que se gradúe y, por otro, que los demás sean castigados.

Por su parte, Danganronpa 2: Goodbye Despair se lanzó en 2012 para PSP en Japón y dos años después para PS Vita en occidente. Esta secuela está protagonizada por Hajime Hinata, que durante su primer paseo por la academia Pico de la Esperanza, pierde el conocimiento para recuperarlo poco después frente a la puerta de una habitación donde están encerrados muchos de sus compañeros. La situación se vuelve aún más surrealista al caerse las paredes y descubrir que están en una isla, en la que, tras palabras de la profesora Usami (un conejo rosa), tendrán que encontrar fragmentos de esperanza. Pero no podía ser un destino como cualquier otro. El oso Monokuma vuelve a las andadas y los atrapa en su juego mortal. Es por esto que las mecánicas son bastante similares a las del anterior título, aunque en esta ocasión presenta algunos minijuegos extra que amplían la experiencia de las investigaciones y los juicios. ■



NOTA Y LANZAMIENTO ORIGINAL

TRIGGER HAPPY HAVOC	83
GOODBYE DESPAIR ACADEMY	81

Lanzamiento 2009



PS4 • 17/03/2017 • 34,95 €

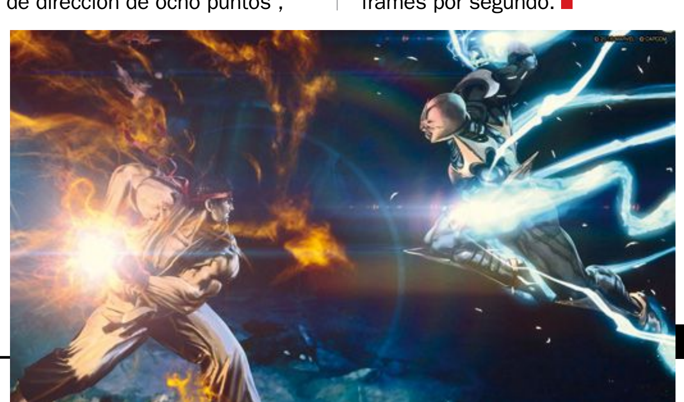
NOTA Y LANZAMIENTO ORIGINAL

MARVEL VS CAPCOM 3 **79**

Lanzamiento 2011

Ultimate Marvel VS Capcom 3

Ultimate Marvel VS Capcom 3 se lanzó en el año 2011 para XBLA y PSN (tanto PS3 como PS Vita), una versión mejorada de Marvel vs Capcom 3: Fate of Two Worlds, que en realidad iba a ser un contenido extra para ese título. Su jugabilidad se basa en la selección de tres personajes para los combates 1v1, en los que el jugador puede cambiar de luchador en cualquier momento, utilizar a uno de los que no combate para realizar 'asistencias' o incluso ejecutar el Hyper Combo de manera individual o conjunta. Gracias a su diseño en 3D, utiliza el llamado 'sistema de dirección de ocho puntos', que permite al personaje saltar, agacharse y moverse hacia delante o hacia atrás, lo que da mayor dimensión a los escenarios de lucha. La primera edición del juego tomaba los 36 personajes de Fate of Two Worlds e incluía otros 12 completamente nuevos. Y además, añadía un nuevo modo de lucha 'arcade' que permitía controlar al supervillano Galactus. Su versión en alta definición (que ya está disponible en PS4 y llegará más adelante a PC y Xbox One) ha sido mejorada gracias a la corrección de algunos fallos y de presentar unos gráficos con una resolución de 1080p y 60 frames por segundo. ■





PS4 | XBOX ONE | PC • 07/03/2017 (XBOX Y PC) • 29,99 €

consolas RETRO

¿AÑORAS TU INFANCIA? ¡RECUPERA TUS JUEGOS!

La locura que ha despertado Nintendo Classic Mini NES ha puesto el retro en el escaparate. Las alternativas para revivir tus tardes pegado a la vieja tele de tubo son numerosas. Aquí tienes algunas de las que te harán sentir de nuevo como un niño, aunque seas un viejuno.







Desde 80 euros

SUPER RETRO BOY
Para ir a todas partes

Es capaz de 'leer' cartuchos de Game Boy, Game Boy Color y Advance. Su batería de 2.500 mAh ofrece una autonomía de en torno a diez horas de duración. Tiene una pantalla TFT a color (para juegos Advance) resistente a los arañazos. Estará disponible en agosto de este mismo año.
retro-bit.com



175 euros

RETRON 5
Multicompatible

Si tienes desperdigados casa viejos cartuchos diferentes plataformas, la Retron 5 es perfecta para ti. Esta 'máquina' es de reproducir juegos de NES, Super Nintendo, Mega Drive, Game Boy y Game Boy Advance, además ser compatible con mandos originales de todas consolas, aunque incluye el (bluetooth). Tiene salida HDMI.
hyperkin.com



120 euros

SUPABOY S
La Super Nintendo de viaje

Es compatible con cartuchos originales de Super Nintendo. De hecho, son absolutamente esenciales para que funcione, ya que no tiene títulos instalados. Ofrece una pantalla de 4,3 pulgadas, altavoces y puertos por si quieres usar los mandos originales. La batería tiene una autonomía de 10 horas, y también incluye salida para televisor.
hyperkin.com



60 euros

NINTENDO CLASSIC MINI NES
Tu vieja Nintendo

Treinta de los grandes clásicos de la legendaria Nintendo Entertainment System se pueden disfrutar en esta versión mini de la consola que se convirtió en uno de los grandes regalos de las últimas navidades. Te permite jugar con una definición de 60 Hz a juegos de los ochenta y los noventa.
nintendo.es

70 euros

ATARI FLASHBACK 7
Mandos sin cable

Yendo más atrás en el tiempo que cualquiera de sus competidoras, la Atari respira años ochenta por cada costado. Esta versión incluye 101 juegos, además de dos mandos inalámbricos (aunque es compatible con los originales). Ofrece multiconectividad, para conectarla a televisores nuevos o antiguos.
amazon.es



Desde 50 euros

SEGA MEGADRIVE RETRO WIRELESS

Con 80 juegos

Incluye dos mandos inalámbricos que reproducen los originales. Además de los 80 clásicos de la generación de los 16 bits instalados en su memoria, lleva la ranura para usar cartuchos reales. También existe una versión portátil de la Mega Drive y de la Master System. Sólo incluye salida de vídeo A/V.

xtralife.es



200 euros

RETRO FREAK

Para todos tus viejos juegos

La compatibilidad es casi total con esta consola. Admite juegos originales de NES, SNES, Mega Drive, Game Boy, Game Boy Color, Advance, PC Engine, TurboGrafx-16 y las versiones de otras regiones de todas estas plataformas. También se pueden instalar juegos vía SD y copiar los que tienes en cartucho. Tiene salida HDMI y es capaz de escalar tus juegos en HD.

xtralife.es

200 euros

NEO GEO X

Sobremesa y portátil

Aunque se dejó de fabricar en 2013, esta consola aún sigue circulando por diferentes tiendas. Su ambicioso concepto era el de ofrecer una consola de sobremesa y otra portátil con 20 títulos lanzados en su momento para la plataforma de SNK, y sin posibilidades de ampliar este catálogo en el futuro.

neogeox.com

SOUND BLASTER PRO GAMING KRATOS S3

Si quieres el mejor sonido para tus sesiones de juego, los Sound Blaster Pro Gaming Kratos S3 puede que sea lo que estabas buscando. Su sencilla conexión analógica permite un uso rápido y cómodo, para que no pierdas tiempo al empezar tu partida. Con sus dos satélites y su subwoofer, disfrutarás de una gran nitidez en el audio de tus partidas, gracias principalmente a sus 92 vatios de potencia de salida, una de las más altas de su categoría. Y si necesitas el máximo aislamiento del ruido externo, su puerto jack situado en el altavoz derecho te permitirá conectar auriculares de cualquier tipo. Además, para una personalización total, incluye el software Sound BlasterX Acoustic Engine Lite, donde podrás adaptar la reproducción del audio al tipo de juego o a tus preferencias. Como único defecto, en ocasiones se puede experimentar algunos problemas de conectividad que desactivan momentáneamente el sonido.

es.creative.com

ESPECIFICACIONES

- **Configuración del sistema:** *Sistema 2.1*
- **Dimensiones Satélites:** *158 x 95 x 102 mm*
- **Dimensiones Subwoofer:** *227 x 170 x 227 mm*
- **Peso Satélite Izquierdo:** *0,5 kg*
- **Satélite derecho:** *0,6 kg*
- **Peso Subwoofer:** *2,4 kg*
- **Tipo de conector:** *Analógico*
- **Color:** *Negro*
- **Requisitos:**
  - *Intel Core™2 Duo o procesador equivalente AMD (2,8 GHz o más)*
  - *Placa base Intel, AMD u otra 100 % compatible*
  - *Microsoft Windows 10 de 32 o 64 bits, Windows 8.1/8.0 de 32 o 64 bits, Windows 7 de 32 o 64 bits*
  - *1 GB de RAM*
  - *>600 MB de espacio libre en el disco duro*





89,99 euros

Arruínate con gusto

El primer trimestre de 2017 viene cargado de novedades y, con ellas, artículos de coleccionista que deberías tener en cuenta. ¡No te los pierdas!



The Legend of Zelda: Breath of the Wild

La edición especial de la nueva aventura de Link y Zelda contiene, además del juego en formato físico, una réplica de la 'Espada Maestra de la vida' y un CD con la banda sonora original del juego. Sin embargo, fuera de nuestras fronteras también estará disponible la edición coleccionista, que además de lo mencionado, incluye una funda para Nintendo Switch y una moneda con el ojo de Sheikah.

FECHA DE LANZAMIENTO
3 DE MARZO

game.es



59,99 euros

Ghost Recon: Wildlands: Fallen Angel

Aunque en Europa nos hemos quedado sin la edición 'Fallen Angel', Ubisoft ha creado, para su línea Ubi Collectibles, la figura de la Santa Muerte presente en el título. Utilizando como base los diseños gráficos del juego, esta figura presenta un gran nivel de detalle en el modelado y acabados de su manto, guadaña y collares. Y, como no podía ser de otra forma, no estaría completa sin las calaveras que reposan a sus pies.

FECHA DE LANZAMIENTO
7 DE MARZO

store.ubi.com

Corrin de Fire Emblem Fates

Good Smile Company ha anunciado su réplica de Corrin, la versión femenina del protagonista de Fire Emblem: Fates (Birthright, Conquest y Revelation). Esculpida por el fabricante Max Factor, está diseñada en base al estilo que hemos podido ver en diversos artes del juego, tanto la armadura como el rostro o el pelo. Cuenta con 16 puntos de articulación, dos expresiones faciales, varias manos, la poderosa espada Yato y una piedra dragón. Además, para aquellos que la adquieran en la tienda oficial de Good Smile, la figura vendrá acompañada de la Yato Omega. Las reservas ya están disponibles.

FECHA DE LANZAMIENTO
2017

goodsmileshop.com



Aprox 56€ 6.800 yenes

For Honor

El nuevo juego de Ubisoft llegará con tres ediciones distintas. De momento, en España sólo podemos adquirir la 'Deluxe Edition', que incluye la banda sonora en formato físico, una litografía y varios DLC (un emblema, decoración para cascos, una ejecución y pack de mejoras), todo esto, además del juego. Por otro lado, la cadena de tiendas GameStop tiene en exclusiva la Apollyon Collector's Edition, que está compuesta por una figura de 14 centímetros de Apollyon, el guerrero principal del juego, realizada por Project TriForce, una litografía exclusiva y el juego For Honor edición Gold. Por último, también cuenta con la 'Collector's Case', que además del juego, la banda sonora y la litografía, incluye un expositor con tres cascos, uno por facción.

FECHA DE LANZAMIENTO
YA DISPONIBLE

game.es • store.ubi.com • gamestop.com

Apollyon Collector's Ed. 219 dólares



159,99 euros

Gears of War 4: Lancer

Si eres fan de Gears of War, conocerás de sobra su arma más emblemática: el Lancer. Fabricada por PDP, esta réplica del arma de Marcus Fenix está realizada a escala real, modelada a partir de los archivos del juego y pintada a mano. Sus dimensiones lo convierten en un objeto sólo apto para brazos fuertes, propios de los personajes de Gears of War, puesto que mide 105 cm de largo, casi 13 de ancho, 33 de alto y pesa nada menos que 4,7 kg. Además, incluye iluminación LED y una linterna 100% funcional que se puede extraer.

FECHA DE LANZAMIENTO
YA DISPONIBLE

amazon.com • xtralife.es



34,99 euros

Little Nigthmares: Six Edition

Aunque aún no sabemos si llegará a España, Bandai Namco ha revelado oficialmente la edición coleccionista de Little Nightmares. Ésta incluye una figura de Six, la protagonista, una caja temática, un set de pegatinas, un póster y la banda sonora original. Por supuesto, también el juego.

FECHA DE LANZAMIENTO
28 DE ABRIL

bandainamcoent.com • xtralife.es

K-2SO de Rogue One

229,99 dólares

Si has visto la película Rogue One: Una historia de Star Wars, te acordarás del androide que acompaña a Cassian Andor. Realizado a escala 1/6 (aproximadamente 36 cm de altura), esta figura de Sideshow Collectibles y Hot Toys está recreada al más mínimo detalle, con cuidados acabados que simulan desgaste por el tiempo, luces LED en sus ojos y 30 puntos de articulación. La figura viene acompañada de una pistola blaster y una granada, además de una peana especialmente diseñada para ella.

FECHA DE LANZAMIENTO
CUARTO TRIMESTRE DE 2017

sideshowtoy.com



Deluxe Edition 64,95 euros



Collector's Case 139,99 euros



PRÓXIMOS LANZAMIENTOS

Pronto en tu consola

FEBRERO 2017

- 10 **SPHEROIDS** (XOne / PC)
- 24 **BERSERK AND THE BAND OF THE HAWK** (PS4 / PS3 / PSVita / PC)
- **BOKOSUKA WARS II** (XOne)
- 28 **CONSTRUCTOR HD** (PS4 / XOne / PC)
- **TORMENT: TIDES OF NUMENARA** (PS4 / XOne / PC)
- FEB **AAERO** (PS4 / XOne / PC)
- **DOUBLE DRAGON 4** (PS4)
- **GHOST BLADE HD** (PS4 / XOne / WiiU / PC)
- **I EXPECT YOU TO DIE** (PS4)
- **KNIGHTS OF VALOUR** (PS4)
- **MAHJONG DELUXE 3** (PS4)
- **SYLVIO** (PS4 / XOne / PC)
- **WELLS** (XOne)

MARZO 2017

- 1 **HORIZON: ZERO DAWN** (PS4)
- 3 **THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD** (Switch / WiiU)
- **1-2-SWITCH** (Switch)
- **HUMAN RESOURCE MACHINE** (Switch)
- **I AM SETSUNA** (Switch)
- **JUST DANCE 2017** (Switch)
- **LITTLE INFERNO** (Switch)
- **JUST DANCE 2017** (Switch)
- **SKYLANDERS IMAGINATORS** (Switch)
- **SUPER BOMBERMAN R** (Switch)
- **THE BINDING OF ISAAC: REBIRTH - AFTERBIRTH+** (Switch)
- **WORLD OF GOO** (Switch)
- 7 **LOOT RASCALS** (PS4 / PC)
- **TOM CLANCY'S GHOST RECON WILDLANDS** (PS4 / XOne / PC)
- **ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3** (XOne)
- 10 **ATELIER FIRIS: THE ALCHEMIST OF THE MISTERIOUS JOURNEY** (PS4 / PSVita / PC)



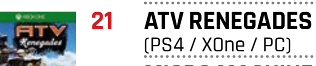
- 10 **LEGO WORLDS** (PS4 / XOne / PC)
- **MARIO SPORTS SUPERSTARS** (3DS)
- **NIER: AUTOMATA** (PS4)
- **STYX: SHARDS OF DARKNESS** (PS4 / XOne / PC)
- 17 **DANGANRONPA 1&2 RELOAD** (PS4)
- 23 **MASS EFFECT: ANDROMEDA** (PS4 / XOne / PC)
- 24 **DREAMFALL CHAPTERS** (PS4 / XOne / PC)
- **TOUHOU GENSO WANDERER** (PS4 / PSVita)
- **TOUKIDEN 2** (PS4 / PS3 / PSVita / PC)
- **TROLL AND I** (PS4 / XOne / PC)
- 28 **DON'T KNOCK TWICE** (PS4 / XOne / PC)
- **HAS-BEEN HEROES** (PS4 / XOne / PC)
- 31 **GOD WARS: FUTURE PAST** (PS4 / PSVita)
- **KINGDOM HEARTS HD 1.5 + 2.5 REMIX** (PS4)
- MAR **88 HEROES** (PS4 / XOne / PC) 03/2017
- **FLATOUT 4: TOTAL INSANITY** (PS4 / XOne / PC)
- **KONA** (PS4 / XOne / PC)
- **OUTCAST - SECOND CONTACT** (PS4 / XOne / PC)
- **SKYLAR & PLUX: ADVENDTURE ON CLOVER ISLAND** (PS4 / XOne / PC)
- **SNIPPERCLIPS - A RECORTAR EN COMPAÑÍA** (Switch)
- **SYBERIA 3** (PS4 / XOne / PC)
- **SYMPHONY OF THE MACHINE** (PS4 / PC)
- **THE DEER GOD** (PS4 / PSVita)
- **VALHALLA HILLS DEFINITIVE EDITION** (PS4 / XOne / PC)
- **VIKINGS: WOLVES OF MIDGARD** (PS4 / XOne / PC)
- **VOODOO VINCE: REMASTERED** (XOne / PC)

ABRIL 2017

- 4 **PERSONA 5** (PS4 / PS3)
- **SNIPER: GHOST WARRIOR 3** (PS4 / XOne / PC)
- 7 **BULLETSTORM: FULL CLIP EDITION** (PS4 / XOne / PC)



- 7 **YO-KAI WATCH 2: FANTASQUELETOS Y CARNÁNIMAS** (3DS)
- 11 **YOOKA-LAYLEE** (PS4 / XOne / PC)
- 12 **THE SEXY BRUTALE** (PS4 / XOne / PC)
- 14 **A ROSE IN THE TWILIGHT** (PSVita / PC)
- 20 **FERMI'S PATH** (XOne / PC)
- 21 **ATV RENEGADES** (PS4 / XOne / PC)



- **MICRO MACHINES WORLD SERIES** (PS4 / XOne / PC)
- **THE SILVER CASE** (PS4)
- 28 **CONSTRUCTOR HD** (Switch)
- **DRAGON QUEST HEROES II** PS4)
- **LITTLE NIGHTMARES** (PS4 / XOne / PC)
- **MARIO KART 8 DELUXE** (Switch)
- **PORTAL KNIGHTS** (PS4 / XOne)
- ABR **COOKING MAMA: SWEET SHOP** (3DS)
- **CRASH FORCE** (XOne / PC)
- **KNIGHTS AND BIKES** (PS4 / PC)

MAYO 2017

- 2 **GNOG** (PS4)
- 5 **PREY** (PS4 / XOne / PC)
- 9 **RIME** (PS4 / XOne / PC)
- 12 **BIRTHDAYS THE BEGINNING** (PS4 / PC)
- 19 **FIRE EMBLEM ECHOES: SHADOWS OF VALENTIA** (3DS)
- **INJUSTICE 2** (PS4 / XOne / PC)
- 30 **STAR TREK: BRIDGE CREW** (PS4 / PC)
- MAY **A.N.N.E.** (WiiU / PC)
- **KEWPIE-JAZZY** (PS4 / XOne / PC)
- **SHADOW WARRIOR 2** (PS4 / XOne / PC)
- **SUPERBEAT XONIC** (PS4 / XOne / PC)
- **THE SURGE** (PS4 / XOne / PC)
- **ZERO ESCAPE: THE NONARY GAMES** (PS4 / PSVita)

PARA SMARTPHONES





MARZO
SUPER MARIO RUN (Android)





Entra en el concurso a través de nuestras redes sociales y participa para llevarte completamente gratis uno de los cinco juegos o una de las dos espectaculares ediciones coleccionista de H:ZD, con el juego, una figura de Aloy y muchos más contenidos exclusivos.

Llévate la edición coleccionista de Horizon: Zero Dawn

Horizon: Zero Dawn es uno de los lanzamientos más esperados del 2017. Controla a Aloy, una cazadora, en un mundo postapocalíptico en el que unos engendros mecánicos son la especie dominante, mientras los humanos luchan por sobrevivir. Guerrilla Games es el estudio encargado de desarrollar este título de mundo abierto, que mezcla elementos de rol, acción y exploración. Además de por su jugabilidad y argumento, este título llama mucho la atención por su espectacular apartado visual, con una serie de escenarios plagados de detalles. Ponte en la piel de Aloy y emplea toda tu pericia y recursos para enfrentarse a mastodontes mecánicos que te obligarán a emplearte a fondo. Y descubre qué ha ocurrido con la humanidad y cómo se llegó a esa situación. La edición de coleccionista de H:ZD incluye un libro de arte, diferentes packs con indumentarias alternativas para Aloy y un tema para PlayStation 4, además de una espectacular figura de la protagonista de este título.

- **Más información acerca de este juego en playstation.com**
- **Sorteamos cinco ediciones estándar y dos ediciones coleccionista de Horizon: Zero Dawn.**

Gana un volante

Thrustmaster T150 PRO Force Feedback para PS4 y PS3

Participa en el sorteo de este espectacular volante para usar con tu PlayStation. Te lo ponemos muy fácil. **Sólo tienes que permanecer atento a nuestras redes sociales (Facebook y Twitter) para conocer las bases del concurso. ¡Que la suerte de acompañe!**





El volante de carreras Force Feedback 1080° T150 PRO de Thrustmaster es compatible tanto con PS4, como PS3 y Windows. Ha sido diseñado buscando el máximo realismo, como si se tratara de un volante de 'competición'. Tiene 28 centímetros de diámetro, y agarre revestido de goma. Incluye dos grandes levas de cambio de marchas secuenciales de 13 centímetros y hechas de metal. En total, dispone de 13 botones de acción, además de un pad de dirección. Le acompaña el juego de tres pedales T3PA. Gracias al sistema Conical Rubber Brake MOD, la resistencia de los pedales es ultraprogresiva al final del frenado. El sistema de conducción tiene Force Feedback ajustable, lo que permitirá sentir cada detalle de la carretera o la pista. El ángulo de giro se puede definir, entre 270 y 1.080 grados. Es un volante ultrapreciso, gracias a su lectura óptica con resolución de 12 bits, lo que se traduce en 4.096 valores en el eje de dirección del volante. Tiene memoria interna y firmware actualizable. Es compatible con cualquier soporte, mesa o escritorio.

- **Más información acerca del volante en thrustmaster.com**

- **A mayor número de interacciones en las redes sociales, más posibilidades de ganar tendrás. La participación en estos concursos conlleva la posibilidad de recibir noticias sobre la revista Gamer a través de correo electrónico. En caso de no querer recibirlas, será necesario enviar un email a gamer@grupov.es con el asunto 'baja'.**
- **Fecha de inicio de ambos concursos: 20/02/2017 y fecha de finalización: 15/03/2017**



Ocio más allá de la consola

LIBROS, SERIES, CÓMICS O PELÍCULAS PARA QUE TUS PULGARES DESCANSEN UN POCO

NO TE LA PIERDAS SI...

Eres fan de los X-Men o te van las pelis de acción con un toque nostálgico.



CINE

Logan

foxmovies.com

La última película de Lobezno está a la vuelta de la esquina. En un futuro no muy lejano, Logan intenta esconderse de un mundo que ha intentado utilizarlo innumerables veces, a la vez que trata de ayudar al anciano y enfermo Profesor Xavier. Sin embargo, sus ganas de mantener un perfil bajo dejan de tener sentido cuando aparece X-23, una joven mutante con habilidades muy parecidas a las del propio Lobezno, perseguida por fuerzas oscuras.



30 dólares

TE VESTIRÁN SI...

Eres un fan clásico de Pokémon y deseas demostrar tu fidelidad a los recién llegados al fenómeno.

ROPA

Sudaderas entrenador Pokémon

thinkgeek.com

Los fanáticos de Pokémon están de enhorabuena, ya que la avalancha de productos oficiales licenciados es cada vez mayor. En esta ocasión te traemos estas sudaderas de entrenador Pokémon de Popplio, Litten o Rowlet. Son productos oficiales hechos con una mezcla de algodón y poliéster y plagados de detalles de la saga, como la cremallera con forma de Pokéball. Están disponibles en tallas que van de la XS a la XXXL.

CÓMIC

Pokémon X/Y

normaeditorial.com

Los videojuegos se lanzaron en 2013, pero su adaptación al manga se ha estrenado recientemente. En el primer tomo, los amigos del protagonista, X, están desesperados porque no son capaces de sacarlo de su habitación. Sin embargo, la aparición de Yveltal y Xereneas en la región de Kalos lo cambia todo. Además, un misterioso grupo de uniforme rojo persigue a X para arrebatarle un enigmático aro que él posee.

LO DISFRUTARÁS SI...

Te encantan los juegos de Pokémon y quieres ampliar la historia de cada generación.

7,10 euros



you in or you out?

snatch

a crackle original series

CRACKLE | STREAM FREE MAR 16

LA SEGUIRÁS SI...

Eres fan de la película original de Guy Ritchie o te gustan las tramas con crimen y toques de humor.

SERIES

Snatch, cerdos y diamantes

crackle.com/snatch

Intentando captar el espíritu de la película homónima, pero en un nuevo mundo y con nuevos personajes, Snatch se centra en un grupo de delincuentes y sus peripecias en torno a un cargamento de oro robado. La protagoniza y produce Ruper Grint, al que seguro que conoces por haber interpretado a Ron, el amigo de Harry Potter. Estará disponible en Crackle (plataforma legal y gratuita) a partir del próximo 16 de marzo (en inglés).



249 euros

GADGET

ZTE Blade A610 Plus

zte.es

Con una capacidad de batería de 5.000 mAh, este móvil permite un uso intensivo de alrededor de dos días por cada carga. Además, incorpora una pantalla IPS de 5,5 pulgadas con resolución Full HD, y una cámara trasera de 13 Mp. Corre bajo sistema operativo Android 6.0 y también destaca por un diseño metálico y por incorporar en su trasera un sensor de huella dactilar para facilitar su desbloqueo. Viene plagado de prestaciones Premium, pero con un precio de gama media.

SERÁ TUYO SI...

Quieres lo último en smartphones, pero no estás dispuesto a quedarte sin batería en muy pocas horas.



19,95 euros

LÉELO SI...

Quieres saber cómo se trabaja en la prensa de los videojuegos y cómo ha evolucionado la profesión.

LIBRO

De Microhobby a YouTube

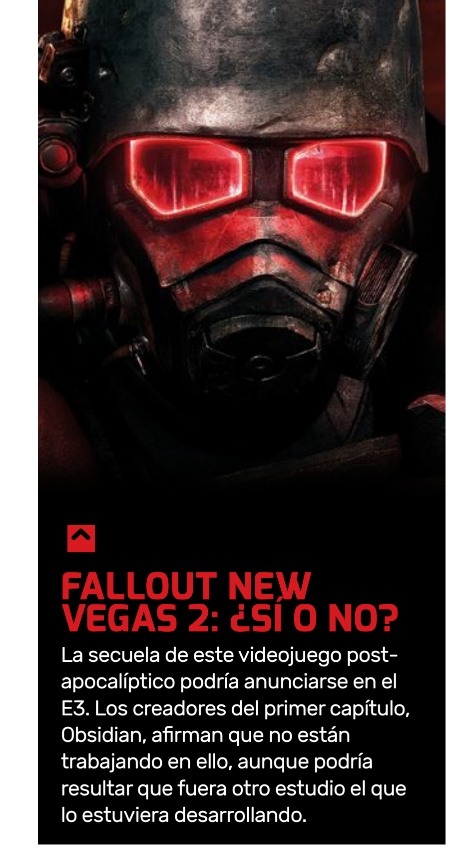
dolmeneditorial.com

En este libro, David Martínez desgrana las claves de la prensa de los videojuegos, a la vez que hace un repaso de su historia desde las primeras revistas en papel publicadas, pasando por la transición a medios digitales y, finalmente, el auge de YouTube. Todo ello acompañado de las experiencias de una persona dedicada al sector, anécdotas y curiosidades.

¿Qué se cuece en el sector?

RUMORES Y AVANCES DE NOVEDADES QUE ESTÁN POR LLEGAR

Apurando la revista ¿eh? Pues no puedes terminar de leerla sin enterarte antes de lo que se está cuchicheando por los bajos fondos videojueguiles. Es decir, en la calle o en Internet, pero si lo ponemos así como que mola más. Ahora en serio, estamos deseando que se confirmen estos rumores. ¿Tú no?



FALLOUT NEW VEGAS 2: ¿SÍ O NO?

La secuela de este videojuego post-apocalíptico podría anunciarse en el E3. Los creadores del primer capítulo, Obsidian, afirman que no están trabajando en ello, aunque podría resultar que fuera otro estudio el que lo estuviera desarrollando.



PROJECT SCORPIO AL DESCUBIERTO

No se ha filtrado ninguna imagen, pero sí los posibles detalles técnicos de la nueva consola. Entre ellos destacaría la CPU de 8 núcleos, los 6 teraflops de la GPU (4,5 veces más potente que Xbox One) y que vendría con una estructura RAM diferente.



OTRO FAR CRY PARA LA COLECCIÓN

Y llevamos ya unos cuantos. Resulta que la cadena GameStop americana habría desvelado, sin querer, un catálogo de lanzamientos para 2017. Entre ellos un Far Cry 5, que veríamos el próximo 26 de noviembre. Saldría para Xbox One, PS4 y PC.



LA FORJA DE LA ESPERANZA

Éste sería el supuesto título que acompañaría a Destiny 2 cuando salga a la venta. Activision ha confirmado que la saga continuará este mismo año, aunque no lo ha presentado oficialmente. Además se dice que vendría con un nuevo motor gráfico.



MÁS ANUNCIOS PARA LA SWITCH

La novísima consola de Nintendo recibiría en su catálogo importantes títulos first y third party. Así lo señalaría la compañía nipona este mismo verano durante el E3. Entre los posibles nombres estarían un Assassin's Creed, L.A. Noire y un Metroid.

El contenido de esta sección está basado en rumores y, por tanto, no son anuncios oficiales por parte de las compañías.



DIRECTOR
Antonio Vázquez Villoria
(avazquez@grupov.es)

REDACCIÓN Y COLABORADORES
Paz Boris *(gamer@grupov.es)*, Jaume Esteve, José de la Fuente, Rocío García, Sergio Martín, Carlos Gómez Gurpegui, Juan Manuel Moreno, Javier Alemán y Enrique Luque

MAQUETACIÓN
Luis Montero y Raúl Cordero

DIRECTORA DE PUBLICIDAD
Patricia Martínez
(pmartinez@grupov.es)
Carlos Martín
(cmartin@grupov.es)

DISEÑO DE PUBLICIDAD
Silvia Pérez

SECRETARIA DE REDACCIÓN
Elena García

BANCO DE IMÁGENES
Shutterstock

EDICIÓN ELECTRÓNICA
Enrique Herrero



EDITOR
Martín Gabilondo Viqueira

DIRECTOR COMERCIAL
Sergio Herráez

DIRECTOR DE EXPANSIÓN
Rafael Morillo

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN Y DISTRIBUCIÓN
Martín Gabilondo Sánchez

DIRECTOR DE PUBLICACIONES
Juan Francisco Calle

DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Mar Molpeceres

DIRECTORA FINANCIERA
María Pérez Acín

DIRECTOR DE MARKETING
Ignacio Bustamante

DIRECTOR DE ARTE
Javier Corral

REDACCIÓN, PUBLICIDAD Y SUSCRIPCIONES
suscripciones@grupov.es
C/ Valportillo Primera, 11
28108 Alcobendas (Madrid)
Tel. 91 662 21 37
Fax 91 662 26 54
www.grupov.es

E-MAIL *gamer@grupov.es*

DELEGACIÓN CATALUÑA
C/ Moià, 1 Planta 2
08006 Barcelona
Tel. 932 414 251
Fax 932 411 917

FOTOMECÁNICA
AbsoluteColor

IMPRIME
Rotocobrhi

DISTRIBUYE
S.G.E.L. Avda. Valdelaparra, 29
28108 Alcobendas (Madrid)
Tel. 91 657 69 00

DEPÓSITO LEGAL
M-33617-2016





Súper Concurso
Móvil Neffos Full HD de 5,5"
MARZO 2017 • Nº 99
SÓLO 1'80€
Gadget & PC
¡Asómbrate!
+50 GADGETS SÚPER IMPACTANTES
Tele sin peana... ¡Ni altavoces!
Dron para tierra, mar y aire
Sí, esto es una cafetera
Anti caída de pelo
Si te portas mal... ¡Vibra!
Apto para Realidad Virtual y Aumentada
Tu calor es su batería
Multipantalla 4K para gamers
Altavoz Lamborghini de fibra de carbono
20 apps imprescindibles... ¡Gratis!
NINTENDO SWITCH
A la venta el 3 de marzo 329 euros
El gadget del momento
Todo lo que necesitas saber
Lo último en auriculares
Inalámbricos, deportivos, diadema, botón...
Lo más de lo más
ESPECIAL SMARTPHONES
Samsung Galaxy S8: Así será
El retorno -a lo grande- de Nokia
Terminales de carga inalámbrica
La revista más práctica sobre gadgets, pasión por la tecnología
Visita la web
www.revista-gadget.es
Cámaras bridge ¡Récord de zoom!
Grandes en tamaño y en sonido
Especial: Lo último en auriculares
La portátil de sobremesa NINTENDO SWITCH
¡Ya en tu quiosco!
Una publicación de
GRUPO V
www.grupov.es